
Por sólo 2'75€ 458 ptas.
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
PS2 • PSONE
Nº 36 • 2'75 € • 458 ptas.
Portugal 2,75 € • 551 $ Cont.
Play manía
PS2
DEVIL MAY CRY
TONY HAWK'S 3
SOUL REAVER 2
ECCO THE DOLPHIN
BALDUR'S GATE
JAK & DAXTER
TWISTED METAL BLACK
SILENT SCOPE 2
BATMAN VENGEANCE
RAYMAN M
HEADHUNTER
GTA3
MAXIMO
EL REGRESO DE LA MOMIA
MAX PAYNE
BLOOD OMEN 2
HERDY GERDY
DROPSHIP
SSX TRICKY...
PSONE
SPIDERMAN 2
TONY HAWK'S 3
KIRIKÚ
LUCKY LUKE
¿QUIERE SER MILLONARIO?...
¡¡SORTEAMOS 250 REGALOS!!
Consolas, juegos, películas, volantes, figuras, mandos...
175 JUEGOS PARA PSONE Y PS2 COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡Descuento seguro!
Ahórrate 3 euros en cada juego que te compres para PSOne y PS2
Excepto línea Platinum
Guías completas
•SYPHON FILTER 3
•ATLANTIS
Reportaje
Te contamos cómo será la mejor aventura de la historia
METAL GEAR SOLID 2
8 424094 800032
00036
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº1
Play manía
32 PAGS.
Silent Hill 2
Mapas • Enemigos • Puzzles • Consejos • Secretos
¡Búscala en el interior!
¡GRATIS! GUÍA SILENT HILL 2
¡¡Colecciona nuestras nuevas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!

# MANDO YO!


GARNIER
FRUCTIS
STYLE
INNOVACIÓN
GARNIER
FRUCTIS STYLE
CON MICRO-CERAS DE FRUTAS
LACA
ULTRA-FINA FORTIFICANTE
NORMAL
Larga Duración
Se elimina fácilmente
SPRAY
MICRO-FIJADOR
non-stop fixing
FUERTE
Larga Duración
ESPUMA
VOLUMINIZADORA
volume injection
Extra
VOLUMEN
Larga Duración
AGUA
DISCIPLINANTE
clean control
CORTOS
LECHE
ALISADORA
frizz control
FUERTE
GEL
ESTRUCTURANTE
creation control
EXTRA-FUERTE
Larga Duración
PASTA
PARA MODELAR
modelling control
FUERTE
Larga Duración
CERA
NORMAL

# Sumario 36

www.hobbypress.es/Playmania

## Staff


**Amalio Gómez** Director Editorial.

**Sonia Herranz** Directora.
**Abel Vaquero** Director de arte.
**Alberto Lloret** Jefe de sección.
**Daniel Acal, David Fraile** Redacción.
**Álvaro Menéndez** Jefe de maquetación.
**Lidia Muñoz** Diseño y autoedición.
**Ruth Caravaca** Maquetación.
**Ana María Torremocha** Secretaria de redacción.
**Colaboradores:** J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Dani Lara, Sonia Ortega, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal, Rubén Guzmán.
**playmania@hobbypress.es**

**Edita:** HOBBY PRESS S.A.
**Director General:** Carlos Pérez.
**Directora de publicaciones:** Mamen Perera.
**Directores editoriales:**
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
**Subdirector General Económico-financiero:**
José Aristondo.
**Directora de marketing:** María Moro.
**Director de distribución:** Javier Tallón.
**Director de producción:** Julio Iglesias.
**Coordinación de producción:** Ángel Benito.
**Departamento de sistemas:** Javier del Val.
**Fotografía:** Pablo Abollado.
**Departamento de suscripciones:**
María del Mar Calzada, Antonio Casado.

**PUBLICIDAD**
**MADRID: Directora de Publicidad:** Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es.
**Jefa de Publicidad:** Nuria Sancho.
**Coordinación de Publicidad:** Mónica Saldaña, E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
**NORTE:** María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, Vizcaya. Tel. 902 11 13 15. Fax 902 11 86 32
**CATALUÑA/BALEARES:**
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona. Tlf. 93 280 43 34. Fax 93 205 57 66
**LEVANTE:** Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia. Tlf. 96 352 60 90. Fax 96 352 58 05
**ANDALUCÍA:** María Luisa Cobián.
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla. Tlf. 95 570 00 32. Fax 95 570 31 18

**REDACCIÓN**
C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
**SUSCRIPCIONES**
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
**DISTRIBUCIÓN**
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
**Argentina:** Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
**Chile:** Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
**México:** CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
**Portugal:** Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
**Venezuela:** Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
**TRANSPORTE:** BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
**IMPRIME:** PRINTONE S.A. 28340 Valdemoro, Madrid
**Depósito Legal:** M-2704-1999
**Edición:** 3/2002

**Printed in Spain**





**Publicación controlada por OJD**
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.





Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



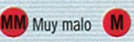



## Cómo puntuamos

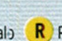
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

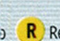
- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena.
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad.
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género.
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos.
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

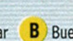
Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:














Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son orientativos y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas.

# LOS JUEGOS DE PS2 BAJAN DE PRECIO

**Ya podemos jugar con PS2 a un precio al alcance de todos los bolsillos.**

Sony Europa todavía no ha creado una serie Platinum, o de precio reducido, para PS2, aunque en Japón ya existe bajo el nombre "Mega Hits". Sin embargo, coincidiendo con la campaña navideña, Sony ha iniciado una reducción de precios entre sus clásicos, que han pasado a costar 6.990 ptas. Los primeros títulos que se han beneficiado de esta rebaja han sido *Tekken Tag Tournament*, *Moto GP*, *Dead Or Alive 2* y *Ridge Racer V*. Lo mejor de todo es que otras cuantas compañías han seguido esta tendencia, como Acclaim con *Crazy Taxi*; mientras que Virgin ha creado su propia serie de precio reducido, llamada "White Label", en la que podéis encontrar unos cuantos títulos, como *Dynasty Warriors 2*, por 5.990 ptas. Por último, algunas novedades navideñas también saldrán a un precio muy competitivo, como *Batman Vengeance* de Ubi Soft a 6.995 pesetas o *El Pájaro Loco* de Cryo, este último hasta la barrera de las 4.995 ptas. Desde aquí felicitamos a todas estas compañías por esta iniciativa, que esperamos se siga generalizando y ampliando a muchos más títulos.



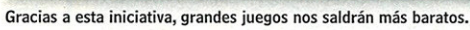












Gracias a esta iniciativa, grandes juegos nos saldrán más baratos.



Sony ha sido la compañía que a más juegos ha bajado el precio.

## Los más vendidos PSX

(del 1 al 30 de noviembre)

*Lista facilitada por



| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FIFA 2002 | HARRY POTTER | METAL GEAR SOLID | GRAN TURISMO 2 | SPIDERMAN 2 ENTER: ELECTRO | FINAL FANTASY VIII | SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN | TEKKEN 3 | CASTLEVANIA CHRONICLES | MEDAL OF HONOR UNDERGROUND |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

## Los más vendidos PS2

(del 1 al 30 de noviembre)

*Lista facilitada por



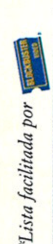


| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PRO EVOLUTION | SILENT HILL 2 | FIFA 2002 | GTA III | GRAN TURISMO 3 A-SPEC | WORLD RALLY CHAMPIONSHIP | BURNOUT | AGE OF EMPIRES II | RE CODE: VERONICA X | NBA LIVE 2002 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

## Los más alquilados PSX/PS2

(del 1 al 30 del 11)

*Lista facilitada por











| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FINAL FANTASY IX | DRIVER 2 | DIGIMON WORLD | CRAZY TAXI | ISS PRO EVOLUTION | ALONE IN THE DARK 4 | FIFA 2001 | COLIN MCRAE 2 | GRAN TURISMO 3 A-SPEC | TIME CRISIS: PROYECTO TITÁN |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

## LA FUERZA INTERIOR LLEGA A TU PS2

**La película ya está a la venta en DVD.**

Si no llegaste a verla en cine, ahora tienes la oportunidad de disfrutar en tu PS2 del fantástico espectáculo visual y tecnológico que supone la película "Final Fantasy. La Fuerza Interior". El DVD, lanzado en nuestro país el 4 de Diciembre a un precio de 4.495 ptas, cuenta con 2 discos que incluyen, además de la película, más de 240 minutos de extras tan jugosos como perfiles de los personajes, trailers, tomas falsas, un "cómo se hizo", inicio alternativo, efectos especiales, un cortometraje exclusivo precursor de la tecnología usada para la película y un montón de sorpresas más que hacen de este DVD una compra obligada para todos los seguidores de *Final Fantasy* y para los amantes del cine de animación.



# MEDAL OF HONOR FRONTLINE

## La II Guerra Mundial, para la segunda consola de Sony.

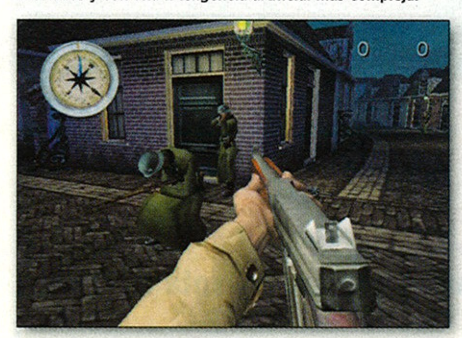
Ya os podemos adelantar algunos datos de la esperada secuela para PS2 de *Medal Of Honor*, el aclamado shoot´em up subjetivo de PSOne. *Frontline* presentará un total de 5 misiones en las que encontraremos unos escenarios más complejos que reforzarán aún más la ambientación. Además, en pantalla veremos hasta 15 enemigos a la vez y podremos dar órdenes a un pequeño escuadrón de soldados aliados. Como en los anteriores *MOH*, tampoco faltarán un buen puñado de armas reales y un realismo aún mayor, conseguido gracias al potencial de PS2 y al asesoramiento de militares que participaron en aquella guerra. EA Games pretende tenerlo listo para la primavera.




*Frontline* nos presentará a unos soldados más reales, mejor animados y con una inteligencia artificial más compleja.




El juego no estará listo hasta primavera, y presentará cinco nuevas misiones, cada una compuesta por 3 niveles.



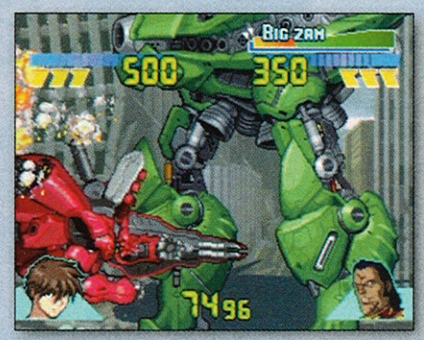




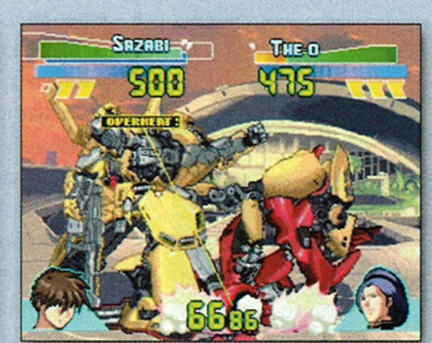
# GUNDAM BATTLE ASSAULT

## PSOne librará una nueva batalla.

Infogrames y Bandai han firmado un acuerdo que nos permitirá disfrutar en PSOne de uno de las últimos títulos protagonizados por Gundam, el famoso Mecha japonés. *Battle Assault* es la última entrega de una conocida saga de juegos de lucha en plan *Street Fighter*, que desde sus inicios ha tenido como protagonistas a una buena colección de Mechas de la serie de animación. *Battle Assault* seguirá esta línea, presentando espectaculares combates en los que podremos realizar todo tipo de ataques y golpes especiales. Según los planes de Infogrames, el juego debería estar ya a la venta, así que el mes que viene lo analizaremos cumplidamente.




Gundam es un personaje muy conocido en Japón y USA, aunque por estos lares no es muy popular.

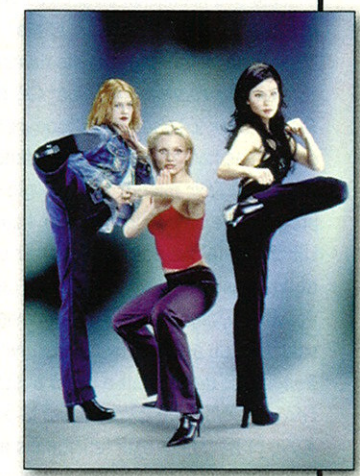



*Battle Assault* será un beat´em up que guardará muchos parecidos con la saga *Street Fighter*.

# LOS ANGELES DE... UBI SOFT

## La compañía francesa se hace con los derechos de la serie y la película.

Gracias a un acuerdo con Sony Pictures, la desarrolladora y distribuidora francesa Ubi Soft se ha hecho con la licencia de "Los Ángeles de Charlie". Dicho acuerdo incluye, además de los derechos de la mítica serie de televisión y de la película estrenada el pasado año, la licencia para realizar videojuegos sobre la secuela del primer film, que ya está en preparación. De momento, sólo se sabe que la plataforma elegida es, cómo no, PS2, pero tranquilos, que ya os contaremos todos los detalles. Esperamos que Ubi Soft haga buen uso de tan atractiva franquicia.



El trío protagonista también nos deleitará en versión jugable en PS2.

# GANADORES DEL JUEGO BREATH OF FIRE IV (PSONE)

**Estos son los ganadores de los quince juegos de *Breath of Fire IV* para PlayStation que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de Noviembre. Enhorabuena.**

| | |
|---|---|
| Carlos Escobar Sánchez | Albacete |
| Víctor Benedicto Cerdá | Alicante |
| Manuel Ruíz Granados | Barcelona |
| José Fernández Requena | Barcelona |
| Ferrán Martínez Martí | Barcelona |
| José Muñoz Castillo | Ceuta |
| Luís López Guerra | León |
| Daniel Hernández Posada | Madrid |
| Alberto Rodríguez Plasencia | Ourense |
| Albert Bonet Puíg | Tarragona |
| José M. Bixquert Calcerrada | Valencia |
| Antonio Villar Preto | Valencia |
| Fernando Represa Pérez | Valladolid |
| Oscar Serna San Miguel | Valladolid |
| David Tarrio Figueira | Vizcaya |

# CENTRO MAIL ABRE CUATRO NUEVAS TIENDAS

## La cadena cada vez llega a más ciudades.

Centro Mail ha abierto cuatro nuevas tiendas, con lo que ya suma 71 comercios, abarcando las ciudades más importantes de España. Podéis encontrar los nuevos Centro Mail en: Centro Comercial Vialia Pontevedra. C/ Calvo Sotelo s/n (Pontevedra), Centro Comercial Planetocio. Avda Juan Carlos I nº46 (Collado Villalba, Madrid), Centro Comercial Zoco Córdoba. C/ José Martirell s/n (Córdoba), Centro Comercial Diagonal Mar. Avda. Diagonal Mar nº3 (Barcelona).


Nuevo mando a distancia oficial de PlayStation 2 para películas en DVD.
Con todo lo que los demás mandos a distancia envidian.
• Con la posibilidad de seleccionar tres modos de reproducción: programada, aleatoria y repetición.
• Con 3 velocidades de rebobinado y fast forward.
• Con rebobinado a cámara lenta.
• Con posibilidad de visualizar el tiempo reproducido y el restante de reproducción.
• Con función de búsqueda de tiempos.
• Y el único mando que garantiza el buen funcionamiento de tu PlayStation 2.
SOLO EL USO DE PERIFÉRICOS OFICIALES GARANTIZA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE TU PLAYSTATION.
www.playstation.com
PlayStation 2
SONY





# El primer universo online de PS2 cobra forma

# FINAL FANTASY XI

**Square va a ser la primera compañía en ofrecernos un gigantesco RPG Online en el que tendremos que cooperar con otros jugadores.**

Square ya ha entrado en la última fase de programación de su primer juego Online, *FFXI*, y para celebrarlo, ha desvelado numerosas incógnitas sobre el juego. Ya se sabe que *FFXI* se desarrollará en el épico mundo de Vana Dir, donde la espada, la magia y la tecnología coexiste en perfecta armonía con numerosas razas de seres, entre las que predominan los Humes (o humanos), los Tarutaru y los Elven. Estas razas siempre han vivido en paz y han tenido en los cristales mágicos una fuente de prosperidad y conocimiento, que sólo se ha visto ensombrecida por la aparición de unas monstruosas criaturas. Nuestro principal cometido será acabar con estas criaturas y embarcarnos en todo tipo aventuras para recuperar los cristales.

Como en otros juegos Online, la cooperación con otros jugadores será imprescindible, y podremos crear grupos o unirnos a los ya existentes (que como máximo tendrán hasta 6 miembros) y posteriormente crear alianzas de hasta 3 grupos. Solo así podremos enfrentarnos con garantías a las criaturas más fuertes y a los retos más complejos. Además, en todo momento tendremos opción de chatear con nuestros compañeros, intercambiar objetos o participar en determinados minijuegos, como el Tetra Master.

En Japón, *FFXI* ya ha entrado en fase de testeo, y se pondrá a la venta durante la primavera. Todavía no hay ni una sola palabra sobre su aparición en Europa.



Los combates nos permitirán luchar en compañía de hasta 15 personas más.





*Final Fantasy XI* presentará algunas criaturas habituales de la saga.

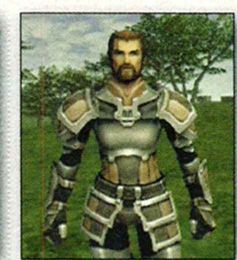



## Las tres razas

Nada más comenzar a jugar, lo primero que habrá que hacer es crear a nuestro personaje, para lo que tendremos que escoger raza, con todo lo que ello conlleva, y los atributos físicos y apariencia de nuestro ser virtual. Hasta el momento, Square sólo ha dado a conocer tres razas, aunque se espera que haya alguna más... Por ahora, estas son las conocidas:



**Elven:** una raza especializada en el combate físico.



**Hume:** dominan la espada y la magia a partes iguales.



**Tarutaru:** son los seres más preparados para la magia.



PlayStation 2

# MÁXIMO APURADO

Nada corta tanto como el filo de una espada recién afilada. Tú eres quien la empuña en el mundo de Baldur's Gate. Tres millones y medio de personas la han blandido en la versión de PC. Pero esto es distinto, muy diferente. Son 55 niveles de intenso combate. Un lanzamiento de demoledores ataques mágicos. Esto es Baldur's Gate Dark Alliance. La mejor aventura que puedes vivir.



Forgotten Realms
Baldur's Gate™
Dark Alliance™



**Olvida todo lo anterior**

















Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60



# MGS2 TAMBIÉN ARRASA JAPÓN

## Hideo Kojima respaldó el lanzamiento con su presencia.

Después de haber vendido en USA casi dos millones de copias en dos semanas, *Metal Gear Solid 2* se puso a la venta en Japón el pasado 29 de noviembre, cosechando un éxito de ventas sin precendentes. La única diferencia con el lanzamiento americano fue la presencia del genial Hideo Kojima, el director y creador de la saga, que asistió a Tsutaya, una reconocida tienda de Shibuya, para firmar las copias de su nueva obra maestra. Durante el evento, Konami aprovechó la ocasión para dar a conocer su propia y realista línea de muñecos basados en el juego.

Ojalá algún día este tipo de iniciativas se vean en nuestro país, porque es una oportunidad única para tener frente a frente a los genios que nos hacen vibrar con sus creaciones. ¿No te gustaría tener un *Metal Gear* firmado por Kojima?




Esta es la línea de muñecos de Konami basada en *Metal Gear Solid 2*. Por el momento, parece ser que no saldrá más allá de las fronteras japonesas.



Hasta la fecha, se han vendido más de 25.000 ediciones especiales, aunque no todas estarán firmadas por Hideo Kojima, como ésta de arriba.




Hideo Kojima atendió a sus seguidores en Tsutaya, una conocida tienda de Shibuya, donde firmó autógrafos hasta dejar de sentir la mano...

## DE PROFESIÓN, FOTÓGRAFO

### *Polaroid Pete,* una original propuesta para PS2.

Virgin pondrá a la venta en febrero *Polaroid Pete*, una de las apuestas más originales del futuro catálogo de PS2. En él nos pondremos en la piel de Pete Goldman, fotógrafo del periódico "Planet Times", y nuestro cometido será fotografiar los sucesos más relevantes de la galaxia para ganar el Pulitzer. Curioso, ¿verdad?




Para ser el mejor fotógrafo del planeta tendremos que estar en el sitio adecuado en el momento oportuno, ¿verdad, Skywalker?

## PSONE AÚN DARÁ GUERRA

### *Delta Force: Urban Warfare* llegará la próxima primavera.

Basado en la serie de PC *Delta Force*, *Urban Warfare* será un shoot´em up en primera persona donde controlaremos a un comando enfrentado a una gran variedad de misiones, tanto de infiltración como de rescate. Junto a su atractiva mecánica, su buen apartado gráfico será otro de los puntos fuertes de un título que aparecerá con los primeros calores del 2002.



Controlaremos a un comando en el que cada integrante contará un variado arsenal y una serie de habilidades propias. ¿Cuándo? En primavera.

## Breves & Fugaces

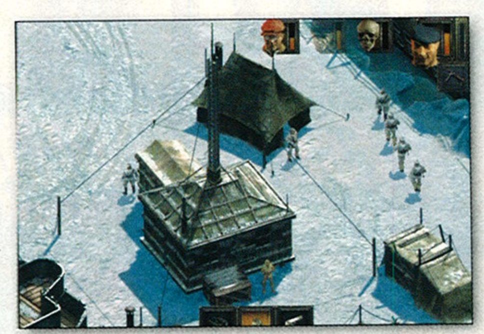
- Este mes, el más vendidos en Japón ha sido, cómo no, *MGS2*, con casi 500.000 copias en su primera semana, seguido de *Seaman Forbidden Pet*, un juego con reconocimiento de voz. En PSOne, no ha habido movimiento.
- **¿Os acordáis de la edición especial de PS2 en distintos colores que os mostramos el mes pasado? Pues bien, en Japón se pusieron a la venta a través de la página web de PlayStation, a un precio que rondaba las 75.000 ptas, y se agotaron en menos de 10 minutos ¿Para cuándo aquí?**
- Otro que se ha agotado en Japón y EE.UU. ha sido *MGS2*. Hideo Kojima, su creador, ya ha confirmado que habrá más *Metal Gear* para PS2, y que él se encargará de dar forma al esqueleto del juego, aunque la dirección, casi seguro, recaerá sobre otra persona.
- **Hablando de secuelas: ya están confirmados *Devil May Cry 2*, *Blade 2*, *Galerians: Ash* y un nuevo *Harry Potter* para PS2.**
- Otros que también parecen pegar fuerte son los deportes extremos, ya que se rumorea insistentemente que Sony está creando su propia línea, y otros, como EA Big, están trabajando en un atípico juego de motocross, llamado *Freekstyle*.
- **Y para terminar, dos curiosidades: la primera ha sucedido en Holanda, donde una partida de consolas PSOne ha sido prohibida por un problema relacionado con un exceso de cadmio, una sustancia tóxica, en los cables. El problema no ha afectado ni a PS2 ni a las PSOnes que hay en las tiendas de nuestro país. En segundo lugar, Tecmo se ha embarcado en una lucha judicial contra una compañía que vendía una versión retocada de su *Dead Or Alive 2: Hardcore*, en la que los luchadores aparecían desnudos... ¿sabéis dónde encontrar...? Ejem.**




# YA VIENE ¡¡¡COMMANDOS 2!!!

**El último gran éxito del mundo del PC, llegará en marzo a nuestras PS2.**

Una de las conversiones de PC más esperadas por los usuarios de PS2 ya tiene fecha de salida. Finalmente, tendremos que esperar hasta el mes de marzo para disfrutar de *Commandos 2*, una joya de la estrategia en la que nos pondremos al frente de un equipo de nueve efectivos para llevar a buen puerto un total de 12 misiones ambientadas en la Segunda Guerra Mundial. Un apartado gráfico deslumbrante, un innovador sistema de juego, una IA enormemente avanzada y muchas, muchísimas posibilidades a la hora de combinar las distintas habilidades de nuestros "comandos" son la tarjeta de identidad de este título. Todavía nos queda por comprobar si el sistema de control se ha adaptado correctamente al Dual Shock, pero ya os aseguramos que *Commandos 2* tiene pinta de ser uno de los juegos imprescindibles del 2002.



Después de arrasar en PC, el genial juego de estrategia de Pyro espera hacer lo propio en PS2 a partir del mes de marzo.



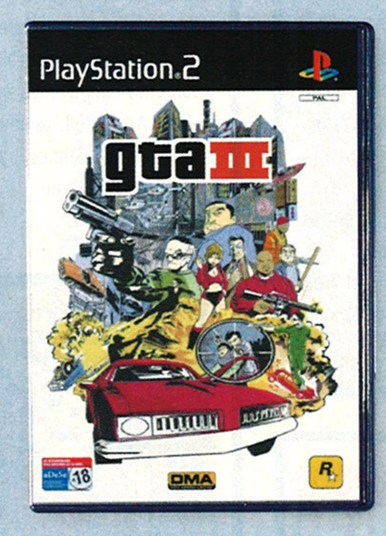


La calidad gráfica del juego promete estar a la altura de lo que se ha podido ver en PC.

# GTA III: ARRASANDO EN EUROPA Y USA

**El rey del crimen, prácticamente agotado.**

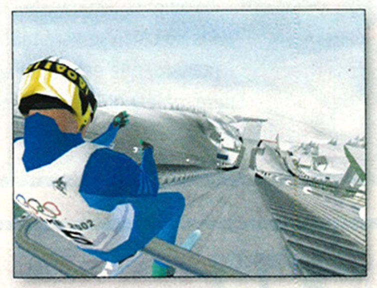
Desde el pasado 29 de octubre, *GTA III* se ha convertido en uno de los juegos más vendidos de los últimos meses, consiguiendo importante cifras de ventas tanto en USA como en Europa, donde en Inglaterra, ha superado las 100.000 copias. En España también está funcionando muy bien, y durante las dos primeras semanas fue bastante complicado encontrar el juego. Este buen recibimiento ha ocasionado situaciones bastante curiosas en los Estados Unidos, donde algunos "listillos" han sacado tajada. Todo comenzó con rumores como que el juego ya no se iba a reponer o que las nuevas copias iban a estar censuradas. Estos comentarios han tenido su reflejo en las subastas Online, donde una copia de *GTA III* ha llegado a venderse por más del doble del precio original. Increíble.




# SALT LAKE CITY 2002

**¡¡Comienzan los juegos invierno!!**

Durante los días 8 y 24 de febrero se celebrarán los juegos olímpicos de invierno en Salt Lake, y como es propio de un evento de estas características, el juego oficial estará listo por esas mismas fechas para poder revivir toda la emoción de estas pruebas olímpicas. Eidos, que es quien está desarrollando el juego oficial, ha contado con todos los avances técnicos para el desarrollo del título, como fotografías de las pistas tomadas por satélite, algo que les ha permitido recrear con toda fidelidad una serie de pruebas, como el slalom alpino, el bobsleigh o el salto de esquí. En total, habrá 6 pruebas distintas y cuatro modos de juego, tanto para uno como para varios jugadores.
En fin, el mes que viene esperamos tener una beta, y ya os contaremos si la versión jugable está a la altura de lo esperado.

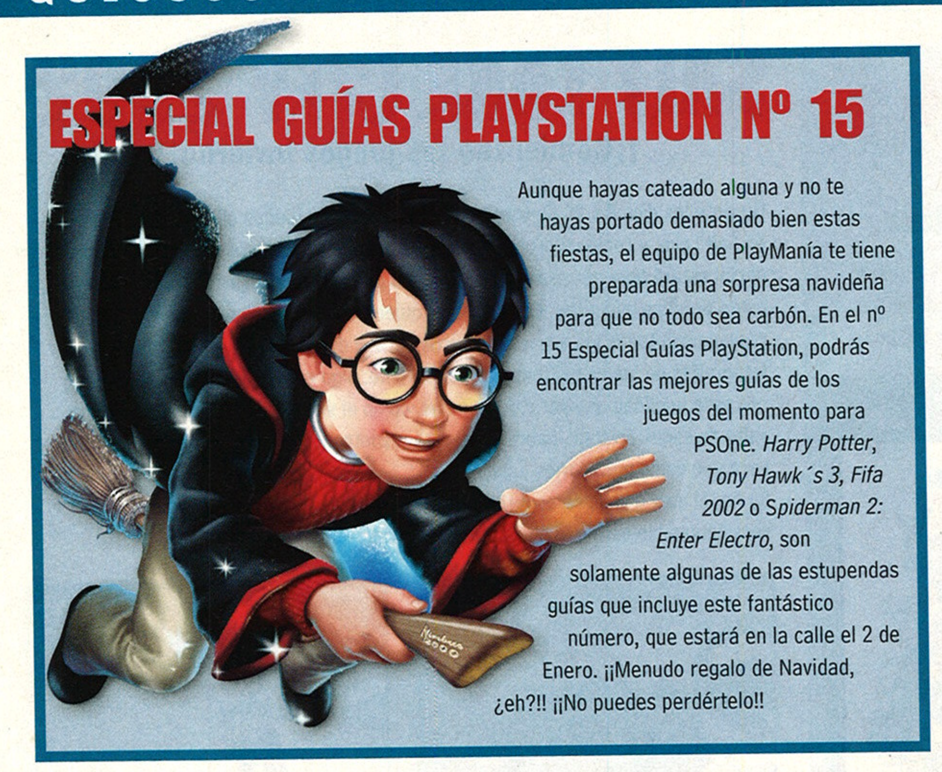


*Salt Lake* nos ofrecerá un total de 6 pruebas distintas, entre snowboard, saltos, descensos...



Para su desarrollo, Eidos ha contado con unos medios muy avanzados, incluido el satélite.

## ESPECIAL GUÍAS PLAYSTATION Nº 15



Aunque hayas cateado alguna y no te hayas portado demasiado bien estas fiestas, el equipo de PlayManía te tiene preparada una sorpresa navideña para que no todo sea carbón. En el nº 15 Especial Guías PlayStation, podrás encontrar las mejores guías de los juegos del momento para PSOne. *Harry Potter, Tony Hawk´s 3, Fifa 2002* o *Spiderman 2: Enter Electro*, son solamente algunas de las estupendas guías que incluye este fantástico número, que estará en la calle el 2 de Enero. ¡¡Menudo regalo de Navidad, ¿eh?!! ¡¡No puedes perdértelo!!

## TE REGALAMOS UN CALENDARIO POKÉMON 2002

Dos temas estrella este mes en Nintendo Acción. El primero, doble póster de Pokémon que te llevas por todo el morro. Por una cara un estupendo calendario, y por la otra 100 fichas con los 100 Pokémon de *Oro*, *Plata* y *Cristal.* Si aún no has salido corriendo a por tu ejemplar, toma nota del segundo tema: reportaje especial con más de 50 ideas para regalar *Pokémon* esta Navidad. ¿Convencido? Seguimos. ¡¡Comentan las aventuras de *Harry Potter* en Game Boy Color y Advance!!, reviews de *Resident Evil Gaiden*, *El planeta de los Simios*... y mucho más. Sólo en Nintendo Acción.







## FELIZ NAVIDAD CON




Estas Navidades se presentan guerreras. Vuelve la II Guerra Mundial y Micromanía te enseña los mejores juegos sobre ella. Han jugado con la primera beta de *Medal of Honor* y analizan *Return to Castle Wolfenstein.* También revisan *Battle Realms*, el esperado juego de Liquid y te han preparado una preselección de los mejores títulos del 2001 para que elijas tú el juego del año. ¿Quieres más? Previews, puntos de mira, la solución completa de *Project Eden*... ¡Ah! y no te olvides tampoco de los 2 CD ROM con las mejores demos de los juegos que estás esperando.



## NAVIDADES CALIENTES CON HOBBY CONSOLAS

¿Os habéis recuperado del sensacional número del mes pasado de Hobby Consolas? ¿Queréis más para pasar las Navidades? Pues id al kiosco a por este número de vuestra revista favorita, donde vais a conocer los nuevos mitos de la lucha para todas las consolas: *Dead or Alive 3, Soul Calibur 2, Tekken 4*... Además, la Guerra de las Galaxias vuelve a inundar nuestras consolas con títulos para todos los gustos. Por eso, ¿qué mejor que un sensacional reportaje con los primeros detalles de *Obi wan, Rogue Leader, Racer 2* y las primeras imágenes de la nueva película de "Star Wars"? Para redondear, un nuevo suplemento de guías con la segunda parte de la solución a *Devil May Cry*, las claves de *World Rally Championship* y los mejores trucos para *Harry Potter* de PSOne. ¡Ah, y una guía rápida para *Shenmue 2*!



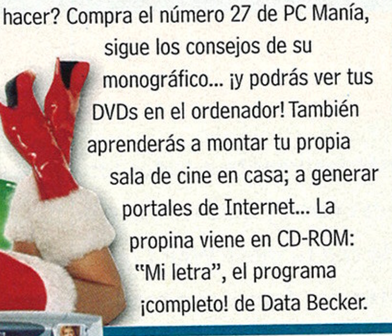
## Computer Hoy 84

Llega el momento de hacer regalos y un bazar "informático" ofrece un montón de ideas... y de premios en un sorteo solidario. Además, analizan un gran surtido de equipos y productos y han realizado un test de reproductores DVD. Encontrarás cursos de Office y Linux, un reportaje práctico para conectar varios ordenadores en red, las mejores webs, novedades, últimas noticias... y por 275 pesetas.

## CONVIERTE TUS DVDs A CD-ROM

## PC MANÍA

De acuerdo, amig@. Tienes un reproductor de DVDs en casa, impecable, muy mono... pero como tampoco sobra el dinero, no has podido comprar un lector para tu PC. ¿Qué hacer? Compra el número 27 de PC Manía, sigue los consejos de su monográfico... ¡y podrás ver tus DVDs en el ordenador! También aprenderás a montar tu propia sala de cine en casa; a generar portales de Internet... La propina viene en CD-ROM: "Mi letra", el programa ¡completo! de Data Becker.



# NOKIA 5510

Parece especial. Es especial.

Con el nuevo Nokia 5510 no parece que puedas escuchar en estéreo tu música favorita. Tampoco parece que sea realmente un teléfono, pero el nuevo Nokia 5510 es las dos cosas y ... mucho más.

Te permite chatear facilmente, incorpora juegos, un navegador WAP, radio F.M. y un reproductor digital de música.

**Suena bien ¿no?**

En el Club Nokia te desafiamos continuamente.

Conéctate al Club Nokia y descarga nuevos niveles para los juegos de tu Nokia 5510.

Además entre los mejores sorteamos una exclusiva tabla de SnowBoard.

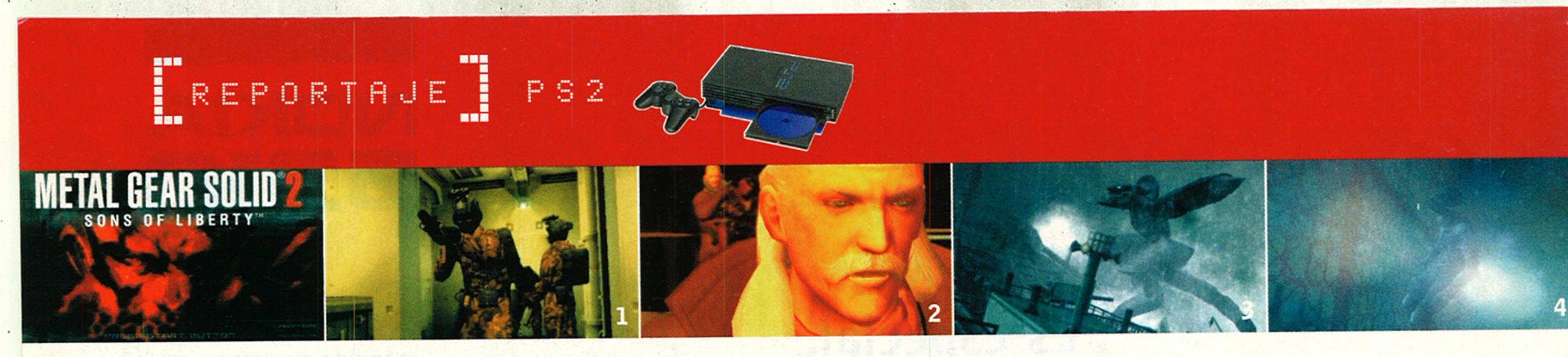
Descúbrelo en **www.club.nokia.es**

NOKIA
02. Truly Groovy
01:27
Options

Únete al club
Club NOKIA
www.club.nokia.es

www.nokia.es
Centro de Atención al Cliente: 902 404 414

NOKIA
CONNECTING PEOPLE




## La aventura que cambiará la forma de ver los juegos

# METAL GEAR SOLID 2

## SONS OF LIBERTY

**Sólo han sido necesarios 3 vídeos, mostrados en distintas ferias, y una gloriosa demo para que todo el mundo espere con verdadera impaciencia el lanzamiento de *Metal Gear Solid 2*, un título que ya se ha convertido en uno de los grandes de los videojuegos.**

Lejos queda ya el E3 del año 2000, en el que Konami dio a conocer su proyecto más ambicioso en un impresionante vídeo de casi 10 minutos de duración, que fue suficiente para encumbrarlo como el mejor juego de toda la feria. Desde entonces, la leyenda en torno a *MGS2* ha seguido creciendo, hasta convertirse en lo que todos esperábamos: un éxito sin precedentes que ya ha vendido casi dos millones de copias en los EE.UU. en tan sólo dos semanas. Ahí es nada.

Nosotros nos hemos hecho con una de esas copias y, tras haber completado la aventura un par de veces y habernos repuesto de la impresión, os podemos garantizar que *MGS2* es todo aquello, y mucho más, que soñaste tener en un juego de PS2.

## → La aventura paso a paso









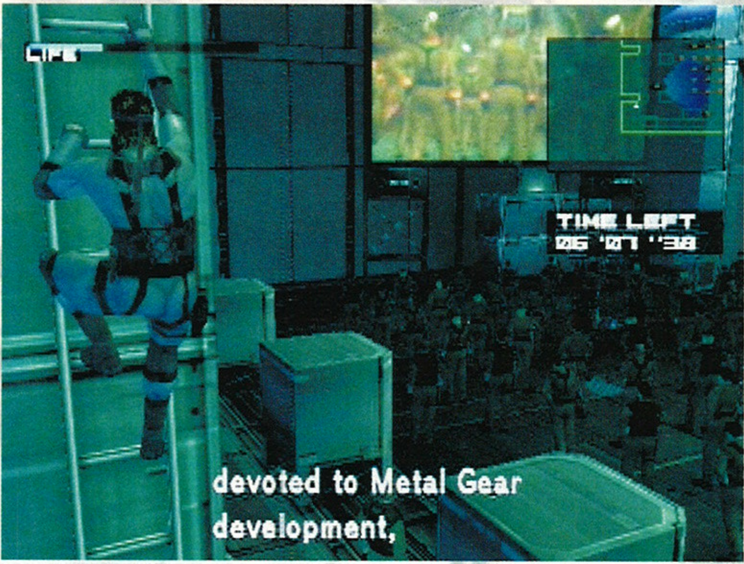




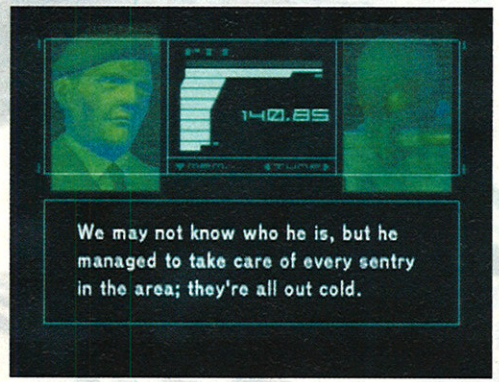
1.La aventura comenzará con el secuestro del barco que transporta el último diseño de Metal Gear, bautizado Ray 2.Revolver Ocelot parece ser el cabecilla del secuestro, aunque esconde sus propios planes... 3.Metal Gear Ray acaba siendo secuestrado, y desaparece bajo el mar 4.En el lugar del hundimiento del barco, ahora existe una instalación de limpieza, en la que se cuela un misterioso buzo 5.¿Quién será este hombre? 6.Snake y el tipo misterioso cooperarán a lo largo de la aventura 7.Y se enfrentarán a unos cuantos secuestradores... 8....hasta llegar al Presidente 9.¿Y qué hace aquí la hermana de Otacon?



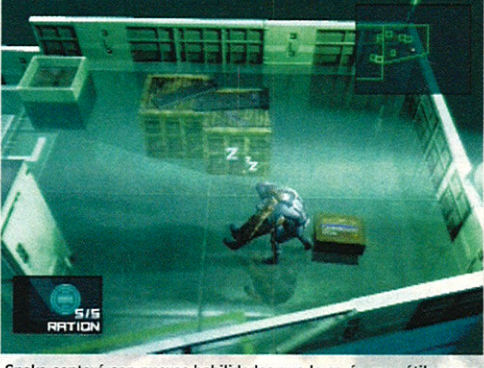

*MGS2: Sons Of Liberty* es todo lo que esperábamos: no presenta fisuras de ningún tipo, ni en el apartado gráfico ni en el jugable, y es sin duda alguna el juego que mejor explota el potencial de PS2.




Los niveles de emoción y tensión se han disparado en esta secuela. No queremos contaros mucho porque, de verdad, es una experiencia única e irrepetible, que debéis saborear por vosotros mismos.




El Códec volverá a ser una herramienta imprescindible para recibir información y consejos de todos nuestros aliados.




Snake contará con nuevas habilidades que le serán muy útiles para no ser descubierto, como arrastrar los cuerpos de los soldados.




En *MGS2* habrá una mayor variedad de armas, como pistolas de dardos, lanzagranadas, distintos tipos de fúsil, pistolas, PSG1...

De cara a la versión europea, ya está confirmado que el juego nos llegará traducido al castellano, que no doblado, el próximo 22 de febrero, y en un principio, presentará todos los extras que Kojima ha ideado para la versión japonesa, que ya está a la venta.

**En dos semanas, MGS2 ha vendido dos millones de copias en los Estados Unidos, una cifra que sirve para demostrar que estamos ante un éxito seguro.**

### Y LA HISTORIA CONTINÚA...

Uno de los mayores aciertos de *MGS2* ha sido retomar la historia allí donde su antecesor la dejó, es decir, ha mantenido una continuidad y una coherencia que sólo los grandes títulos son capaces de ofrecer. Así, para aquellos que se lo estén preguntando, *MGS2* arranca desde el final "malo" de su antecesor, en el que Meryl fallecía, y Otacon escapaba con Snake.

Tras su retirada de la vida militar, Snake funda con la ayuda de Otacon el grupo Filantropía, que se dedica a luchar desde la sombra contra los numerosos proyectos Metal Gear que han surgido desde los incidentes de Shadow Moses. Su nueva misión, con la que comienza el juego, consiste en hacer pública la versión Ray, en la que está trabajando el ejército americano, para acabar con el resto de Metal Gears que pueblan la tierra. Para ello, debe infiltrarse en el carguero que lo transporta desde Manhattan hacia un lugar desconocido, sacar unas fotos del prototipo y exponerlas a la luz pública para forzar al gobierno a cancelar el proyecto...vamos, una misión "tirada" para el mítico Snake. Sin embargo, nada más introducirse en el carguero, el ejército ruso secuestra el barco para hacerse con el control de Ray. Para no "destriparos" completamente las dos primeras horas de juego, os diremos que el barco, por razones que no vienen al caso, acaba hundiéndose, y con él desaparecen Snake y Metal Gear Ray... Para tapar este suceso, el gobierno se inventa un tapadera perfecta, y hace creer a la opinión pública que en ese lugar se ha hundido un petrolero, provocando un desastre natural de incalculable valor. Para completar la jugada, el gobierno crea unas instalaciones para limpiar el supuesto vertido, conocidas como el Gran Caparazón, aunque su utilidad será otra muy distinta en el futuro... Tras dos años de trabajos de "limpieza", el presidente americano decide hacer una visita oficial a las instalaciones, durante la cual es secuestrado por el grupo »



# Dos protagonistas, una aventura

**Una de las principales novedades de *MGS2: Sons Of Liberty* es que Snake compartirá el protagonismo durante el juego con un nuevo personaje, del que preferimos no hablar mucho, para no destrozaros el juego. Sólo os diremos que Snake y él trabajarán codo con codo y que el primero se convertirá en su mentor y maestro a lo largo de la aventura. Ambos personajes compartirán vivencias, equipo, armamento e ideas, elementos que garantizarán que la misión sea un completo éxito... con tu ayuda, claro está.**

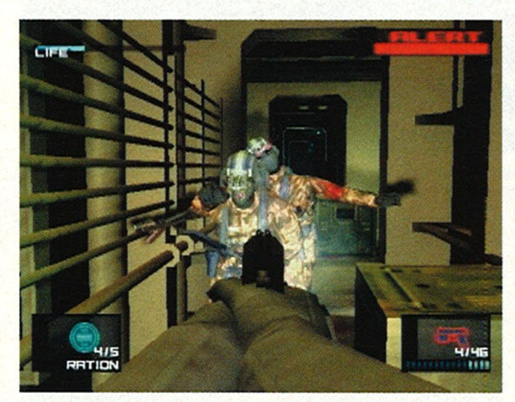


Snake le enseñará algunos trucos de "perro" viejo, como la utilidad del tabaco para detectar infrarrojos.

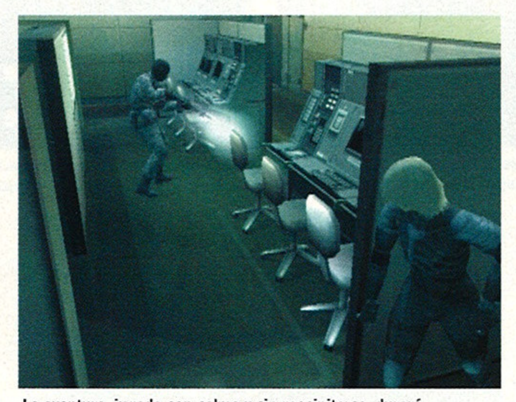


Este es el nuevo miembro de Foxhound, que trabajará codo con codo con Snake para llevar a buen puerto la misión.






Otro pequeño detalle de la infinita calidad de *MGS2*: los efectos de luz y sombra ¿habéis visto antes algo tan sumamente real?



La aventura, jugada con calma y sin precipitarse, durará aproximadamente 15 horas, bastante más que el primer *MGS*.




El sistema de control de la versión final americana es muy parecido al de la demo, y por extensión, al del *MGS* original.

» terrorista Célula Muerta, que reclama 30 millones de dólares por su vida...

No vamos a contaros nada más porque queremos que disfrutéis con *MGS2* como lo hemos hecho nosotros, porque de verdad, una vez comenzada la aventura, las sorpresas y los giros argumentales no cesan, como es propio del genio Kojima. Así que relajaros y esperad con paciencia, porque no sabéis lo grandioso y espectacular que va a ser esta nueva joya de Konami...

## EL REY DE LA CASA

Si la historia de *MGS2* resulta brillante, esperar a ver el despliegue técnico que ha culminado Konami para su nueva obra maestra. El nivel es tan alto, tan alejado de cualquier otro título, que de un plumazo se ha cargado todos esos comentarios sobre las dificultades que presenta PS2 a la hora de programar para ella. Detalles como la magnífica recreación del agua o la increíble Inteligencia Artificial con la que han sido dotados los soldados, son sólo la punta de un iceberg que no para de sorprender con mil y un detalles. Escenarios repletos de lugares interactivos, modelos poligonales prácticamente perfectos, animaciones tremendamente fluidas, un catálogo de efectos sonoros increíble, una banda sonora propia de una superproducción, y por supuesto, un sistema de juego repleto de posibilidades, entre las que se cuentan descolgarse por barandillas o encañonar a los soldados por la espalda, son una pequeña muestra.

Lo mejor de todo es que *MGS2* está tan bien planificado que en ningún momento decaen las altas cotas de diversión que ofrece. La cantidad de posibilidades que quedan abiertas al jugador, como las hilarantes situaciones que podemos vivir con los soldados, utilizando por ejemplo revistas, o la continúa sucesión de sorpresas, como tener que disfrazarnos de soldado enemigo, ponen de manifiesto que todas las piezas del juego han sido orquestadas con un acierto y mano derecha que pocos juegos han sabido mostrar. Y todo, manteniendo una estructura de juego muy parecida a la de su antecesor, en la que se combina magistralmente la infiltración, la acción y las escenas de vídeo para desarrollar a la perfección el argumento.

**El juego se pondrá a la venta a finales de febrero y os podemos decir que será una compra imprescindible para el que tenga PS2.**



## EN LA PRÁCTICA

*MGS2* supera, y con creces, las expectativas que todos teníamos puestas en él. Es grandioso, con un ritmo propio de una película, adictivo, cautivador, sorprendente, gráficamente increíble... podríamos elogiarlo aún más, pero con añadir una cosa bastará: si disfrutaste con el primer *MGS*, ve ahorrando. Y si todavía no tienes una PS2, apriétate aún más el cinturón.

# → ¿Porqué MGS2: Sons of Liberty es el juego más deseado?

***MGS2*** **es uno de los juegos más esperados por los jugadores de todo el mundo, pero ¿por qué? Nosotros creemos que ha desatado esta histeria colectiva porque ofrece una serie de elementos que ningún otro juego ha sabido capturar, como por ejemplo, la perfecta construcción psicológica de todos los protagonistas. Este aspecto, y otros cuantos más conocidos por su antecesor, se "repetirán" en esta esperada secuela, aunque también habrá lugar para las novedades, de las que también os avanzamos algunas...**



EL CONCEPTO "INFILTRACIÓN"



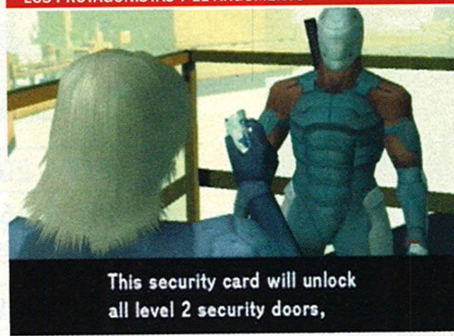

1 Buena parte de la mecánica de *MGS2* volverá a centrarse en pasar desapercibido en un entorno hostil, para lo que tendremos que reptar y procurar no hacer mucho ruido. Todo un reto.

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL




2 Los soldados de *MGS2* volverán a ser el blanco de nuestras carcajadas, con situaciones verdaderamente hilarantes.

LOS PROTAGONISTAS Y EL ARGUMENTO




3 Su trabajado diseño, tanto visual como psicológico, dan pie a una historia adulta, compleja y repleta de giros.

LA ACCIÓN




4 Se verá reforzada por una mayor variedad de unidades, por ejemplo con escudos, y una utilísima vista subjetiva.

NUEVOS OBJETIVOS Y MISIONES: MÁS REALISMO




5 *MGS2* nos invitará a superar más retos y más variados, como desactivar bombas, localizar rehénes...

UN ENTORNO MÁS INTERACTIVO




6 Durante el juego podremos experimentar con casi cualquier cosa que veamos, como estas pobres sandías.

... Y POR SUPUESTO, LOS COMBATES




7 ¿Quién no recuerda a Vulcan Raven o el duelo contra el tanque? En *MGS2* prometen ser aún más excitantes.

¡¡SORTEAMOS MÁS

# LOS MEJORES REGALOS

**Este año, nuestro reportaje de los mejores regalos para Navidad tiene una pequeña gran sorpresa, y es que hemos decidido convertirnos también nosotros en Reyes Magos. Además de presentaros algunos de los mejores regalos posibles, adaptados a todos los gustos y bolsillos, también os vamos a dar la posibilidad de que los ganéis. En estas páginas podréis encontrar juegos y complementos con los que seguro que acertaréis y además podréis entrar en el sorteo de más de 250 productos, algunos de ellos imposibles de encontrar en las tiendas. Suerte.**




REGALAMOS 1

## CONSOLA PS2

Precio **299,92€ / 49.900 Ptas.**
Compañía **Sony**

Sin duda, el rey de estas fiestas va a ser el que regale una flamante PlayStation 2. La consola es la mejor del mercado y no parece que la competencia pueda hacerle sombra. Para celebrarlo, Sony y PlayManía te la vamos a regalar. Eso sí: sólo tenemos una...







## SOUL REAVER 2. PS2

Precio **60,04€ / 9.990 Ptas.**
Compañía **Proein (Eidos)**

Si quieres disfrutar de una larga y difícil aventura, ¿qué mejor que retomar la venganza que el vampiro Raziel dejó a medias en PSOne? Si eres un aventurero, regálatelo.




## FIFA 2002. PS2

Precio **66,05€ / 10.990 Ptas.**
Compañía **Electronic Arts**

## MOCHILA EA SPORTS

Precio **No está a la venta**
Compañía **Electronic Arts**

Fútbol en estado puro, con un montón de equipos, selecciones, ligas y competiciones. Un juego para fanáticos del deporte rey que podrán disfrutar de todas las ventajas de la licencia FIFA. Además del juego, EA nos ha cedido mochilas exclusivas que redondean un regalo perfecto para deportistas.

REGALAMOS 5




## MANDO DVD SONY

Precio **26,96€ / 4.990 Ptas.**
Compañía **Sony**

Si quieres disfrutar de la mejor calidad de imagen sin salir de casa, lo suyo es que aproveches que tu PS2 es un vídeo DVD. La comodidad te la ofrece un buen mando a distancia, y el oficial de Sony es el mejor y más completo. Además, incluye los drivers de actualización.

# DE 250 PRODUCTOS!!

# PARA ESTA NAVIDAD








**FIGURAS FINAL FANTASY**

Precio **18€ / 2.995 Ptas.**
Compañía **Bandai**

Las figuras de la películas son un excelente regalo para todos los fans de esta saga de juegos de Rol. Seguro que sorprendes a tus amigos con un producto así.







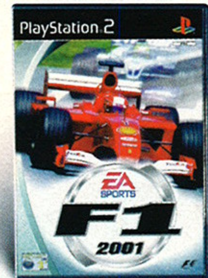
**DEVIL MAY CRY. PS2**

Precio **66,05€ / 10.990 Ptas.**
Compañía **EA (Capcom)**

**CAMISETA DMC**

Precio **No está a la venta.**
Compañía **EA (Capcom)**

Es la aventura de acción de estas Navidades, por innovación y calidad técnica. Un juego que te dejará pasmado. Y por si un título así te parece poco, EA también te ofrece la posibilidad de hacerte con una camiseta exclusiva con el logo del juego.



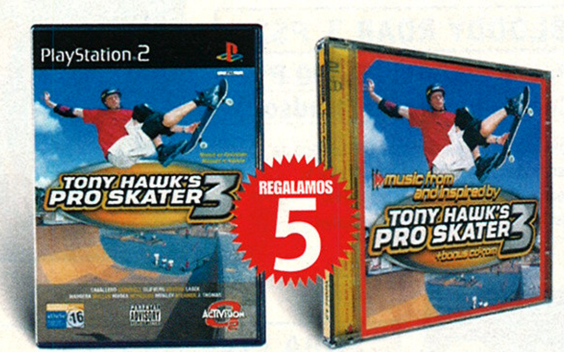

**PACK GT Racing Wheel**

Precio **180,24€ / 29.990 Ptas.**
Compañía **Guillemot**

**F1 2001. PS2**

Precic **Incluido en el Pack.**
Compañía **Guillemot (EA)**

Guillemot y Electronic Arts han puesto a la venta un Pack con el Volante GT Racing Wheel de Thrustmaster, en su versión USB especial PS2, y el simulador de Fórmula 1, *F1 2001*. Cada uno por separado son un regalo estupendo, pero con los dos juntos, seguro que das en el clavo. Aquí, te ofrecemos los dos.




**TONY HAWK'S 3. PS2**

Precio **66,05€ / 10.990 Ptas.**
Compañía **Proein (Activision)**

**BANDA SONORA TH 3**

Precio **N.D.**
Compañía **Proein (Maverick)**

El mejor juego de skate de la historia, un título tan divertido como espectacular que todo amante de los deportes de riesgo debería tener. Y además, aquí te lo regalamos con la banda sonora incluida. ¿Qué cómo suena? No te lo pierdas, que es la caña.




**TOP GUN. PS2**

Precio **60,04€ / 9.990 Ptas.**
Compañía **Virgin (Titus)**

No es el mejor juego del mundo, pero los seguidores de los simuladores de vuelo no tienen mucho donde elegir. El control es muy bueno y las misiones tienen ritmo.

**CAZADORA CUERO**

Precio **No está a la venta**
Compañía **Virgin (Titus)**

Además, para completar nuestro regalo, Virgin y PlayManía te ofrecemos la posibilidad de hacerte con esta cazadora de aviador. ¿Qué, que no mola?




## FIFA 2002. PSOne

Precio **48.02€ / 7.990 Ptas.**
Compañía **Electronic Arts**

Probablemente, ésta será la última versión de *FIFA* en aparecer en PlayStation. Ten por seguro que es un regalo con el que vas a acertar seguro... y nosotros también.



## GTA III. PS2

Precio **66,05€ / 10.990 Ptas.**
Compañía **Proein (Take 2)**

## BARAJA DE CARTAS

Precio **No está a la venta**
Compañía **Proein (Take 2)**

A estas alturas no te vamos a contar lo genial que es este *GTA III*, pero ¿y si lo acompañamos con una baraja exclusiva ilustrada en plan cómic con los personajes?










## SSX TRICKY. PS2

Precio **66,05€ / 9.990 Ptas.**
Compañía **Electronic Arts**

## PORTA CDS EA SPORTS

Precio **No está a la venta**
Compañía **Electronic Arts**

¿Te van la nieve, las piruetas y el más desenfrenado ritmo arcade? Pues tu juego es *SSX Tricky*, el mejor simulador de Snowboard para PS2. Y de nuestra parte, un porta CDs.




## FREESTYLER BOARD

Precio **78'07€ / 12.990 Ptas.**
Compañía **Guillemot**

Thrustmaster está empeñada en que disfrutes al máximo de tus juegos preferidos y esta tabla está especialmente diseñada para que cualquier simulador de snow o skate se convierta en una experiencia única, ya sea PS2 o PSOne.




## SYPHON FILTER 3. PSOne

Precio **42, 01€ / 6.990 Ptas.**
Compañía **Sony**

## CAMISETAS THE BOUNCER

Precio **No está a la venta**
Compañía **Sony (Square)**

El mejor juego de acción para PSOne y la última aventura de Logan en esta consola. ¿De verdad te lo va a perder? Yo que tú se lo pediría a los Reyes... De todo modos, por si no te animas, PlayManía y Sony te regalamos el juego y, además, lo acompañamos con una camiseta exclusiva del fantástico juego de PS2 *The Bouncer*.




## MALETIN DONE. PSOne

Precio **23,98€ / 3.990 Ptas.**
Compañía **H. Nostromo**

Si eres el afortunado poseedor de una PSOne, este maletín te vendrá a las mil maravillas para llevar tu consola allí donde vayas. Pequeño, sólido y de atractivo diseño.

## BLOODY ROAR 3. PS2

Precio **60,04€ / 9.990 Ptas.**
Compañía **Virgin (Hudson)**

Uno de los mejores juegos de lucha del catálogo de PS2. Espectacular, jugable y sorprendente. Si te gusta el género, deberías tenerlo en cuenta. Por si acaso, Virgin y PlayManía te lo regalan.







## NBA LIVE 2002. PS2

Precio **66,05€ / 10.990 Ptas.**
Compañía **Electronic Arts**

¿Quieres emular a Gasol y convertirte en una de las estrellas del firmamento NBA? Pues lo tienes fácil. Con que te regales *NBA Live 2002*, tus sueño de ganar el Anillo serán una realidad.




**FIGURAS TOMB RAIDER**

Precio **18 € / 2.995 Ptas.**
Compañía **Bandai**

Bandai pone a tu disposición las mejores figuras de acción de Lara Croft, basadas en Angelina Jolie y la película. Tienes un montón de modelos a elegir.

**FIGURA ALONE IN THE DARK**

Precio **No está a la venta**
Compañía **Infogrames**

**CHUBASQUERO**

Precio **No está a la venta**
Compañía **Infogrames**

Si te van los productos exclusivos, esta figura de *Alone in The Dark*, la genial aventura de Infogrames, seguro que está entre tus regalos favoritos. Eso sí, no está a la venta, igual que este chubasquero de *Splashdown*.







Si no te importan los clubes, *Pro Evolution Soccer* es el mejor y más realista juego de fútbol con el que puedes pasar estos días de fiesta. Y por si te parece poco, Konami completa este regalo, con una camiseta exclusiva del juego y una taza de *Silent Hill*, que incluye sorpresa: prueba a tomar en ella algo caliente...

**PRO EVOLUTION SOCCER**

Precio **63,04€ / 10.490 Ptas.**
Compañía **Konami**

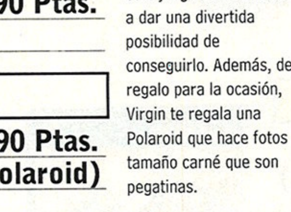
**TAZA MÁGICA**

Precio **No está a la venta**
Compañía **Konami**

**CAMISETA SOCCER**

Precio **No está a la venta**
Compañía **Konami**



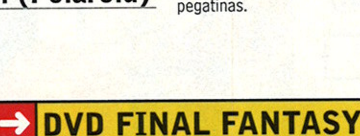




**POLAROID PETE. PS2**

Precio **60,04€ / 9.990 Ptas.**
Compañía **Virgin**

**CÁMARA FOTOS**

Precio **29,99€ / 4.990 Ptas.**
Compañía **Virgin (Polaroid)**



Si quieres convertirte en el mejor paparazzi, este juego de JVC te va a dar una divertida posibilidad de conseguirlo. Además, de regalo para la ocasión, Virgin te regala una Polaroid que hace fotos tamaño carné que son pegatinas.




**SPY HUNTER. PS2**

Precio **60,04€ / 9.990 Ptas.**
Compañía **Virgin (Midway)**

**TAZA PORCELANA**

Precio **No está a la venta**
Compañía **Virgin (Midway)**

Uno de los arcades más trepidantes de todos los tiempos, llega a PS2 con un aire totalmente renovado: gráficos 3D, más armas, más velocidad... Si te gusta la acción te encantará... y con taza de regalo.



**DVD FINAL FANTASY**

Precio **26,99€ / 4.490 Ptas.**
Compañía **Columbia**

La más impresionante película de animación de todos los tiempos ya está en DVD, y viene acompañada por un despliegue de extras que te dejarán pasmado. Desde explicaciones del desarrollo, hasta la posibilidad de montar tú mismo una escena. Genial.

**FIGURA SILENT HILL**

Precio **No está a la venta**
Compañía **Konami**

Una enorme figura pintada que hará las delicias de los coleccionistas. Y más teniendo en cuenta que no se puede comprar. Cuando la veas en "directo" te impresionará.








**007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO. PS2**

Precio **66,05€ / 10.990 Ptas.**
Compañía **Electronic Arts**

Si quieres convertirte en el espía más famoso de todos los tiempos, ahora tienes una inmejorable oportunidad de hacerlo, porque con este juego te sentirás el centro de la acción... y de los disparos.






## MANDO DVD STEPS

Precio **13,79€ / 2.295 Ptas.**
Compañía **H. Nostromo**

Si el mando oficial de Sony te parece aparatoso o caro, esta opción te garantiza total fiabilidad al mejor precio. No tiene tantas opciones, pero para lo básico te sobra.




## DUNGEONS & DRAGONS

Precio **26,99€ / 4.490 Ptas.**
Compañía **Manga Vídeo**

Esta espectacular película en DVD te sumergirá de lleno en el universo Dungeons & Dragons, gracias a unos efectos especiales que quitan el hipo. Nunca te has tropezado con dragones tan reales, ya verás, ya...




## LOTUS CHALLENGE. PS2

Precio **60,04€ / 9.990 Ptas.**
Compañía **Virgin**

## CAMISETA

Precio **No está a la venta**
Compañía **Virgin**

Uno de los mejores juegos de velocidad del catálogo de PS2, que te permitirá jugar con todos los coches de esta escudería y disfrutar de un control de lo más realista. Además, en este caso viene con camiseta de regalo.

## 33 LOTES A ELEGIR

**Ya has visto todos los regalos de los que disponemos. Pues bien, para que los afortunados disfruten mucho más de su suerte, hemos decidido crear una serie de lotes con varios premios. En el cupón podrás elegir el que prefieras, aunque el Premio Gordo se lo llevará la primera carta extraída.**

**PRIMER PREMIO**
- Consola PS2.
- Figura Alone in the Dark + Chubasquero.
- Toalla *Gran Turismo 3.*
- Mando DVD Sony.
- Vídeo DVD Dungeons & Dragons.
- Vídeo DVD Final Fantasy.
- Volante Ferrari + F1-2000.
- World Rally Championship.
- Pro Evolution Soccer + Camiseta.
- GTA3 + Baraja de cartas.
- 007 Agente en Fuego Cruzado.
- Bloody Roar 3.
- NBA Live 2002.
- Polaroid Pete + Cámara de fotos Polaroid.
- Spy Hunter + Taza.
- Lotus + Camiseta.
- Soul Reaver 2.
- Devil May Cry + Camiseta.
- Jak & Daxter + Mochila PS2.

**1 LOTE (A)**
- Figura Silent Hill.
- Mando DVD Sony.
- Vídeo DVD Final Fantasy.
- Vídeo DVD Dungeons & Dragons.
- Volante Ferrari + F1-2000.
- World Rally Champ.

**3 LOTES (B)**
- Mando DVD Steps.
- Vídeo DVD Final Fantasy "The Spirit Within".

**4 LOTES (C)**
- Tabla Snowboard.
- SSX +Porta CDS.
- Tony Hawk's 3. + Banda Sonora

**1 LOTE (D)**
- Figura Alone in the Dark + Chubasquero.
- Mando DVD Sony.
- Vídeo DVD Final Fantasy.
- Vídeo DVD Dungeons & Dragons.
- Tabla Snowboard.
- SSX + 5 Porta CDS.
- Tony Hawk's 3 + Banda Sonora.

**2 LOTES (E)**
- Mando DVD Sony.
- Vídeo DVD Final Fantasy.
- Vídeo DVD Dungeons & Dragons.

**3 LOTES (F)**
- Volante Ferrari + F1-2000.
- World Rally Champ.

**3 LOTES (G)**
- Maletín Done.
- Syphon Filter 3. + Camiseta.
- FIFA 2002 (PSOne).
- Figura Final Fantasy.
- Figura Tomb Raider.

**2 LOTES (H)**
- FIFA 2002 (PSOne).
- Syphon Filter 3 + Camiseta.
- Figura Final Fantasy.
- Figura Tomb Raider.
- Chubasquero Splashdown.

**4 LOTES (I)**
- Pro Evolution + Camiseta + Taza Mágica Silent Hill.
- GTA3 + Baraja de cartas .
- Bloody Roar 3.
- Spy Hunter + Taza.
- Soul Reaver 2.
- NBA Live 2002.

**4 LOTES (J)**
- Lotus + Camiseta
- Devil May Cry + Camiseta.
- Polaroid Pete + Cámara de fotos.
- 007 Agente en Fuego Cruzado.
- Jak & Daxter + Mochila PS2.

**3 LOTES (K)**
- Cazadora Cuero + Top Gun.
- FIFA 2002 (PS2) + Mochila.
- Bloody Roar 3.
- Spy Hunter + Taza.
- Lotus + Camiseta.
- Devil May Cry + Camiseta.

**2 LOTES (L)**
- Figura Alone in the Dark + Chubasquero.
- FIFA 2002 (PS2) + Mochila.
- Bloody Roar 3.
- Spy Hunter + Taza.
- Lotus + Camiseta.
- Devil May Cry + Camiseta.
- DVD Final Fantasy.
- 1 Toalla *Gran Turismo 3.*






## WRC. PS2

Precio **50,5€ / 9.900 Ptas.**
Compañía **Sony (Evolution)**

## TOALLA GT3

Precio **No está a la venta**
Compañía **Sony**

El mejor y más realista juego de rally para PS2: licencia oficial, todos los coches y pilotos del mundial... Además, para este bazar Sony lo acompaña con 3 estupendas toallas de playa de *Gran Turismo 3.*




## JAK & DAXTER. PS2

Precio **50,5€ / 9.900 Ptas.**
Compañía **Sony (Naughty D.)**

## BOLSA PS2

Precio **No está a la venta**
Compañía **Sony**

El mejor plataformas aventurero para tu PS2. Vas a disfrutar como un enano, tanto por su excelente jugabilidad como por sus gráficos. Y de regalo, Sony te ofrece además para este sorteo un bolsa exclusiva.

# CUPÓN DE PARTICIPACIÓN SORTEO DE NAVIDAD

## Bases

**1-** Podrán participar en este concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen este cupón de participación (no se admiten fotocopias) a la dirección: **Hobby Press PlayManía. C/Pedro Teixeira 8, 2° Planta, 28020 (Madrid) indicando en el sobre: "Gran Sorteo PlayManía".**

**2-** De entre todas las cartas recibidas se extraerán 33 cartas. La primera recibirá automáticamente el primer premio. Las 32 restantes ganarán uno de los cinco premios que hayan sido señalados en el cupón como sus preferidos. En caso de que los premios ya hayan sido adjudicados a otros participantes, entrarán en sorteo de los premios sobrantes, de manera que todas los premios tengan ganador.

**3-** Sólo podrán entrar en el sorteo los lectores que envíen sus cupones antes del 25 de enero.

**4-** La elección de los ganadores se realizará el día 28 de enero y se publicará en el número 38 de la revista PlayManía (a la venta el 15 de febrero).

**5-** Quedan excluidos de este sorteo todos los empleados y familiares de la Editorial Hobby Press y Grupo Axel Springer.

**6-** Los premios no son en ningún caso canjeables por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de correos.

**7-** Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores del concurso: PlayManía y sus patrocinadores.

**8-** Tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

**Nombre** ..............................................
**Apellidos** ..............................................
**Dirección** ..............................................
**Localidad** ..............................................
**Provincia** ..............................................
**Código Postal** .................. **Teléfono** ..................

**Escribe, por orden de preferencia, la letra de referencia de los 5 lotes que prefieras** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable (HOBBY PRESS, S.A. /AXEL SPRINGER, S.L.). Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndose por escrito a (HOBBY PRESS, S.A. /AXEL SPRINGER, S.L.) calle Pedro Teixeira nº 8, 28020 Madrid. Sus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que Vd. no lo desee así, diríjase por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.

TODOS LOS PREMIADOS RECIBIRÁN, ADEMÁS, **UN PROTECTOR DE PUERTOS USB PARA PS2**, GENTILEZA DE **LOGIC 3**



PlayStation 2
THE WHITE LABEL
35,99€
5.990 ptas
Virgin se adelanta ofreciéndote grandes juegos con un precio pequeño: 35,99 € (5.990 ptas).
Descubre los apasionantes cuatro primeros títulos de la línea White Label para tu consola PS2.
Desarrolla toda tu capacidad estratégica en Dinasty Warriors 2, lucha con Mechas en Robot Warlords, descubre la gran aclamada saga Heroes of Might and Magic y desafía la gravedad eliminando a todos los invasores en Silpheed.
Una vez más la línea White label te ofrece diversión y calidad con un coste mínimo.
¿Qué más puedes pedir?
Heroes of Might and Magic
Silpheed
Robot Warlords
Dynasty Warriors 2
Nueva web
www.virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin Interactive

# Devil May Cry

## Acción por los cuatro costados


Las explosiones de luz, como todos los demás elementos del apartado gráfico, son brillantes gracias al uso del sistema de partículas.


Aunque habrá una cierta variedad en las misiones, la mayoría consistirá en buscar determinados objetos y colocarlos en el lugar adecuado.

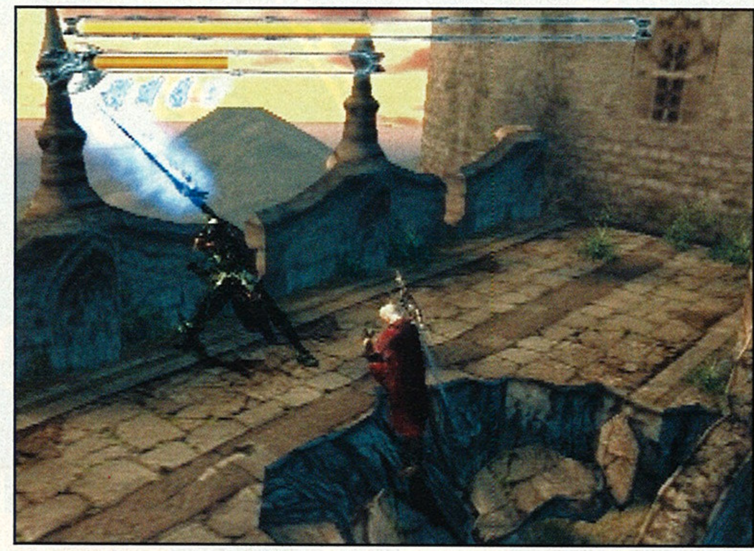
**Capcom nos ofrece una frenética aventura de acción con un sobresaliente apartado técnico y una enorme jugabilidad, que ya es una referencia en el género.**

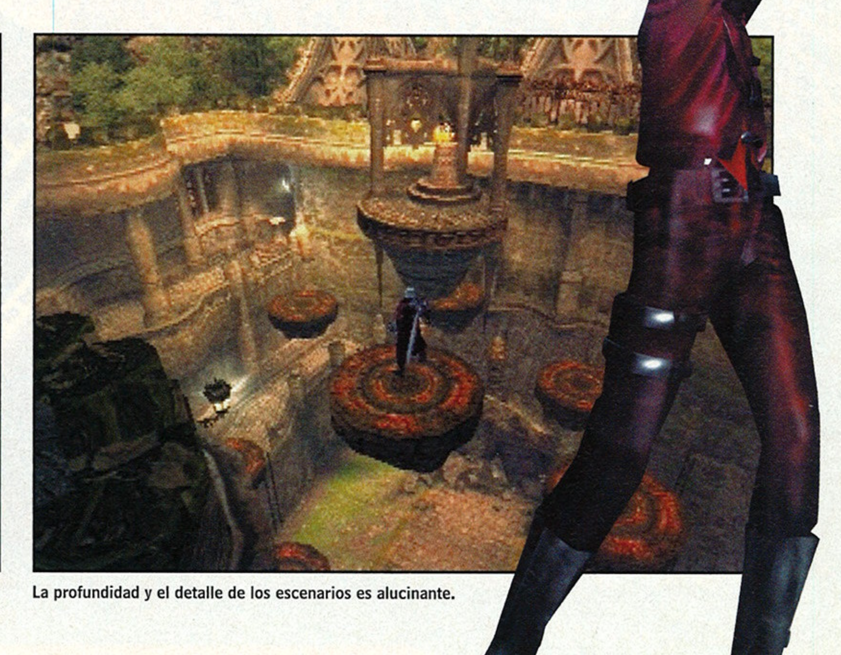
Pocos títulos son capaces de convertirse en referentes de un género, incluso antes de salir a la venta, pero todo lo que ya se ha dicho de *Devil May Cry* ha elevado al juego de Capcom a esta categoría. Y lo que es mejor, después de jugar a fondo podemos confirmar que todo lo que habéis oído es cierto. *DMC* es más que una aventura de acción convencional. Es un espectacular y frenético torrente de emociones donde absolutamente todo trasncurre a velocidades de vértigo, con un monumental y desbordante despliegue técnico.

**LA ACCIÓN NOS PONE EN LA PIEL DE DANTE,** un investigador de lo paranormal con ascendencia demoníaca, que debe proteger al mundo de los vivos de las huestes del Underworld, encabezadas por el malvado Mundus. Este sencillo planteamiento esconde una aventura espectacular, que está estructurada en 23 misiones (con 12 secretas), donde la protagonista es la acción pura y dura. Olvidaos de cualquier otra experiencia anterior y preparaos para los combates más espectaculares, rápidos y frenéticos que hayáis visto en PS2, con una increíble cantidad de enemigos en pantalla que se mueven con una velocidad y realismo realmente alucinantes.

Para afrontar estos combates contaremos con una variedad increíble de ataques, llevando en todo momento dos tipos de armas, una de cuerpo a cuerpo y otra de fuego. La mezcla de ambos estilos de combate hace que las peleas sean, además de espectaculares, variadas, máxime cuando cada arma tiene distintos golpes y que además podremos adoptar dos formas demoníacas, con sus poderes correspondientes. Con tanta oferta podéis pensar que efectuar los combos puede ser algo difícil. Nada más lejos de la realidad, ya que para el combo más complicado sólo habrá que utilizar 3 botones.

Si la acción frenética es quizá lo más destacado de *DMC*, su apartado técnico no se queda atrás. Precisamente la banda sonora, unas veces sinfónica y otras de lo más "tecno", es clave para ambientarnos.


Los enfrentamientos con Nelo Angelo son realmente intensos. Habrá que tener nervios de acero.


La profundidad y el detalle de los escenarios es alucinante.

Habrá momentos en los que el juego se volverá "shooter", con perspectiva subjetiva para los tramos subacuáticos.



Tanto, que sin su música los combates no serían lo mismo.

**Y QUÉ DECIR DEL APARTADO GRÁFICO.** Los escenarios, completamente poligonales, ofrecen un grado de detalle alucinante, con unas texturas que quitan el hipo y una profundidad con la que otros juegos sólo sueñan. Seguro de más de una vez pararéis entre combate y combate para contemplarlos con la boca abierta.

Espectaculares efectos de luz, zooms, "travellings"... ponen la guinda a unos gráficos de lujo, donde sólo falla el sombreado de los modelos.

Tiene algunos "peros", como que no llegará doblado, se hace un poco corto y el sistema de cámaras no siempre ofrece la mejor toma. Sin embargo, lo peor es la horrible conversión, que tiene unas grandes bandas negras encima y debajo de la imagen. Una pena, porque por calidad técnica, planteamiento y diversión estamos ante el nuevo mito de las aventuras.

## Infinitas posibilidades de ataque

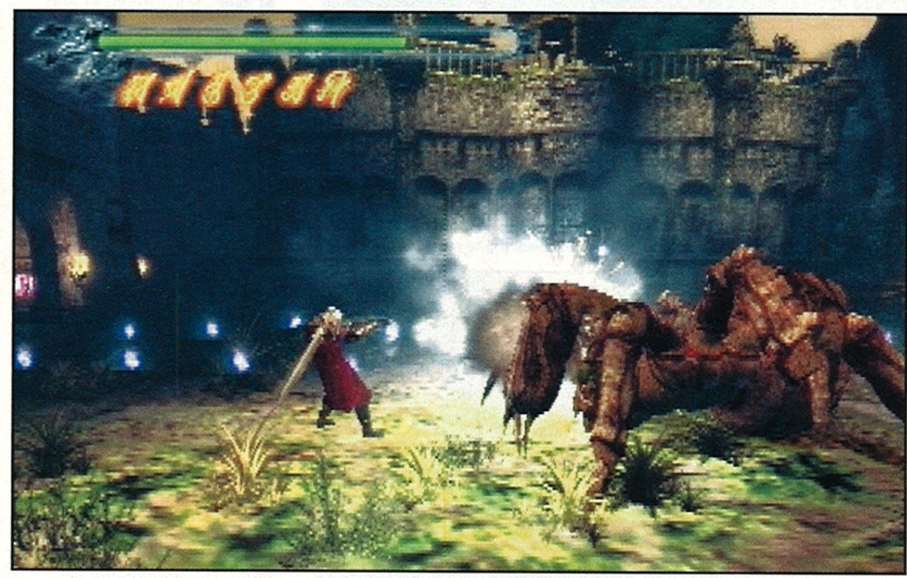
La cruzada de Dante no sería posible sin las inabarcables posibilidades ofensivas que el juego ofrece. Además de las armas de fuego y de la transformación en demonio, según vayamos cosechando orbes rojos podremos cambiarlos por nuevas y devastadoras habilidades cuerpo a cuerpo. Sólo la sabia combinación de las tres variantes nos llevará a la victoria final.




Tanto la espada Alastor como los guanteletes de Ifrit tienen varias habilidades canjeables por orbes rojos.



Según nos equipemos con Alastor o con Ifrit nos transformaremos en un demonio eléctrico o de fuego.



Pese a su enorme tamaño, los enemigos se moverán con gran rapidez y mostrarán unas animaciones impresionantes.






## Los siervos de Mundus

Dentro de la espectacularidad general del juego destacan los jefes finales, tanto por su tamaño como por su variedad. Con cada uno habrá que usar una estrategia y os aseguramos que sudaréis la gota gorda para acabar con ellos... sobre todo porque os enfrentaréis tres veces con cada uno.



Esta masa informe nos dará mucha guerra. Además de sus ataques, si nos coge nos enviará a otro plano.



La movilidad del Grifo y sus variados ataques nos pondrán en aprietos en los tres enfrentamientos.



# Spider-Man 2: Enter Electro

## Combate el mal a cien metros de altura


La Spider-brújula es un seguro de vida: en casi todos los niveles que transcurren entre rascacielos te indicará la posición de tu objetivo. ¡No te perderás nunca!


En cada fase hay enemigos diferentes. Estos son los secuaces de Cabeza de Martillo, pero también te las verás con drones, robots-samurai o mercenarios.

**Tras un año de descanso, Spider-Man vuelve a PSone dispuesto a derrotar a todo supervillano que se le cruce por delante. Eso sí, con ayuda de tu ingenio.**

Neversoft nos sorprendió el año pasado con *Spider-Man*, un título que aprovechó al máximo las posibilidades de su espectacular protagonista, con un resultado tan innovador como divertido. La segunda parte nos llega de la mano de Vicarious Visions, que ha calcado el desarrollo del juego original, mezclando acción y plataformas con algún que otro puzzle no demasiado difícil de resolver.

**LO QUE HIZO GRANDE AL PRIMER** *Spider-Man* permanece en la secuela. De nuevo, las habilidades de nuestro héroe se han representado a la perfección, y será una gozada combatir el mal entre los rascacielos de Nueva York de la misma manera que lo hace Spider-Man en los comics. Balancearnos de un edificio a otro, utilizar nuestra fuerza y agilidad arácnidas para pelear o dar espectaculares saltos, envolver a los enemigos en nuestra versátil telaraña... todo ello es posible y fácil de realizar en un juego que tiene como gran virtud el transmitirnos la sensación de que controlamos a un auténtico superhéroe. Eso sí, no esperes ver al trepamuros desplegar nuevas habilidades porque, si exceptuamos el añadido de un par de telarañas, sus capacidades son idénticas a las exhibidas en el juego anterior

Pero, si los elementos esenciales en *Spider-Man 2* son los mismos que en la primera parte, la calidad del conjunto es inferior. Y no sólo porque ya no resulte novedoso, sino también por algunos detalles técnicos y jugables: las texturas están menos cuidadas, el control es menos preciso y la cámara tiene muchas dificultades para seguir la acción cuando se acerca al personaje. Además, igual que


La Bestia, de los X-Men, te enseñará todos los movimientos básicos en el primer nivel.


Algunos jefes parecen invencibles... ¡Piensa cuál puede ser su punto débil antes de actuar!


En los niveles exteriores Spider-Man puede hacer un uso más completo de sus poderes. Desafiar la gravedad es fácil, pero cuando tienes que esquivar varios ataques a la vez la cosa se complica...

## Malos, feos y peligrosos

Son pocos, pero muy duros. Para derrotar a Shocker, Cabeza de Martillo, el Hombre de Arena, el Lagarto y Electro no podremos usar simples puñetazos: habrá que encontrar su punto débil y utilizar los elementos del entorno.



El Shocker no te da un respiro. ¡Muévete deprisa!



Electro es el villano más espectacular del juego.



En *Spider-Man 2* nos enfrentaremos a algunas tareas nuevas con respecto a la primera parte. ¿Te parece emocionante detener un avión con tu telaraña?

ocurriera en la primera parte, el juego apenas dura una docena de horas en el nivel. Al menos, extras como las galerías de ilustraciones, portadas y trajes, nos incitarán a jugarlo más de una vez. Otro detalle negativo es que *Spider-Man 2* nos llega en inglés y sin subtítulos. Así que los que no dominen la lengua de Shakespeare no entenderán las pistas que Spidey nos da de viva voz para resolver algunos puzzles.

**LA SUMA FINAL DE ESTOS ELEMENTOS** es un juego que ha perdido su capacidad de sorprender... pero no de divertir. Y, aunque el apartado técnico tampoco llegue a la altura del primer *Spider-Man*, esta segunda parte sigue siendo capaz de meterte en la piel de uno de los más populares superhéroes, desplegando todos sus asombrosos poderes y salvando la ciudad de terribles amenazas sobrehumanas. Casi como leer un cómic de Spider-Man, pero ¡contigo como protagonista!

> **Sin resultar tan sorprendente como la primera parte, Spider-Man 2 sabe divertir gracias a su acertada mezcla de géneros.**



La cámara intenta adaptarse a la acción, pero a veces le cuesta...



## Dos nuevas telarañas

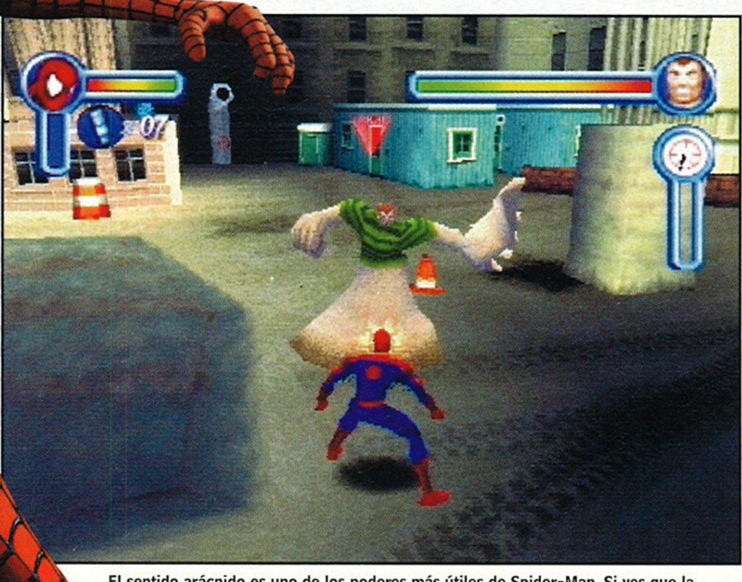
Las telarañas de hielo y eléctrica son las dos únicas nuevas capacidades de Spidey en esta secuela. La red de hielo aparece en pocas ocasiones y no es mucho más útil que la normal. Pero la eléctrica es bastante efectiva cuando la utilizas como telaraña de impacto.



La telaraña de hielo congela a tus enemigos. No es más útil que atarlos



La telaraña eléctrica aparece sólo en los niveles más avanzados del juego.



El sentido arácnido es uno de los poderes más útiles de Spider-Man. Si ves que la cabeza de tu héroe parece arder, muévete deprisa y evitarás el peligro.



La galería de trajes que Spider-Man puede vestir es aún más completa que en la primera parte.

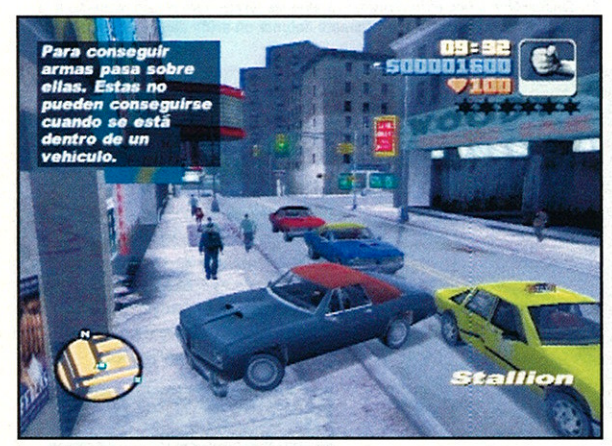


Si tienes fuerza de voluntad para entrenar antes de empezar la aventura, después lo agradecerás.

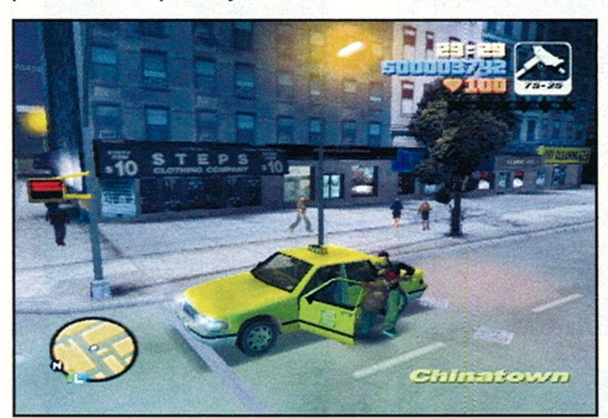


# GTA III

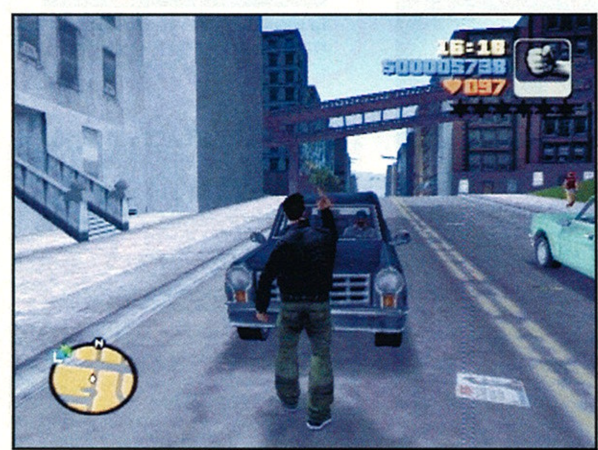
## El verdadero amo y señor de las calles




Las calles que presenta el juego rezuman vida, y no es raro encontrarse en pantalla decenas de peatones y coches.




Como en los anteriores *Grand Theft Auto*, podremos conducir cualquier coche que veamos circular por las calles, aunque antes tendremos que sacar al "bicho".



En el mapa que aparece en la parte inferior de la pantalla, estarán reflejados los lugares más importantes, como nuestro escondrijo, las casas de los mafiosos...

**DMA Design ha conseguido lo que parecía imposible: trasladar el universo *Gran Theft Auto* a un entorno gráfico en tres dimensiones de una manera tan divertida como impresionante.**

Partiendo de premisas idénticas a las de sus antecesores en PSOne, la saga *Grand Theft Auto* ha continuado su evolución en PS2 adoptando un enfoque mucho más realista, en la línea gráfica de *Driver*. El resultado es un título sobresaliente, divertido y que sorprende por las posibilidades que encierra y la libertad que ofrece al jugador.

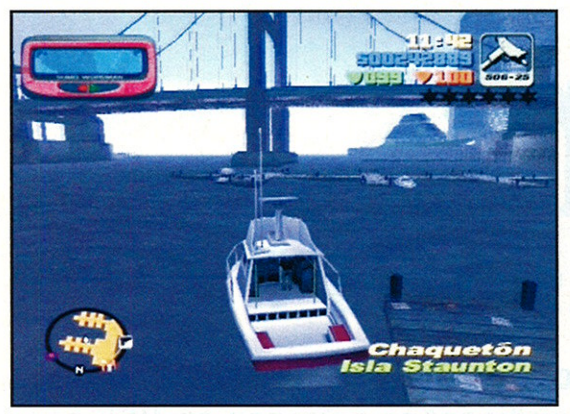
Como en los anteriores *GTA*, nosotros asumimos el papel de un matón que, para ganarse los garbanzos y la confianza de los capos, debe realizar todo tipo de trabajos sucios, ya sea como chófer, pistolero o lo que sea. En total, *GTA III* encierra 73 variados "trabajitos", que se reparten entre los distintos mafiosos que controlan las tres ciudades del juego.

En función de la tarea que nos encarguen, pilotaremos distintos vehículos, por lo que podremos manejar una gran variedad de coches, desde camiones de la basura a limusinas. También podemos hacer uso de un no menos extenso arsenal para abatir a un capo rival o proteger a un compañero. Todos estos encargos están unidos por una fabulosa historia de fondo, más completa que en otros *GTA*, así como por una ingente cantidad de secuencias entre misiones.

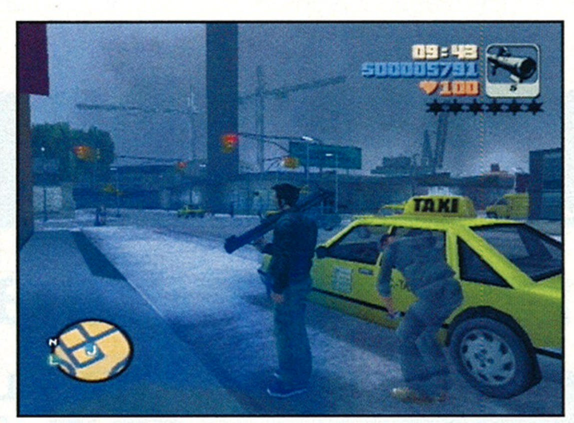
Esto, sumado a la increíble libertad que ofrece, da como



Todos los vehículos, salvo el tanque, se abollan, pierden componentes y tarde o temprano acaban explotando... Cuando veas que tu coche está en las últimas, sal corriendo y...¡¡¡procura que no te dé!!!




En algunas misiones podremos conducir barcos, y consultar un busca para obtener trabajos extra.




En *GTA III* veremos como transcurre el tiempo, y con ello, como los efectos de luz van cambiando a lo largo del día. Además, la climatología es aleatoria.

**Si te gustó Driver, vas a alucinar con este GTA III, un título mucho más completo, aunque para adultos.**




resultado un juego de enormes posibilidades, ya sea a pie o en coche, y eso sin contar con las curiosidades y juegos extra que encierra.

**EL APARTADO QUE MÁS HA EVOLUCIONADO** con esta entrega ha sido el técnico, ya que gracias a PS2 ha sido posible ofrecer tres urbes gigantescas, efectos de luz en tiempo real, espectaculares explosiones y un apartado gráfico de lujo que ha dejado atrás la vista aérea. Además, se ha conseguido que todo el conjunto se mueva de manera excepcional y sea divertido.

Por todo esto, con *GTA III* la diversión está garantizada, siempre y cuando superes la mayoría de edad, ya que el juego es violento y cuenta con un vocabulario subido de tono. Si cumples este requisito, tienes juego para unas 60 ó 70 horas. Ahí es nada.

Así, aunque *GTA III* no sea un juego políticamente correcto, es sin duda una nueva joya para PS2 que te mantendrá pegado a la consola durante mucho tiempo, sobre todo si te gustan los juegos tipo *Driver*.




Por primera vez en la saga, podremos utilizar armas desde dentro el interior del vehículo para cumplir ciertos objetivos.

## Mamá, por fin tengo trabajo

*GTA III* está compuesto por un total de 73 misiones de dificultad progresiva. En un principio no pasaremos de ser un mero chófer, pero tras demostrar nuestra valía los "encarguitos" se irán complicando, tanto en "inocencia" como en dificultad.



Éste es Salvatore, uno de los muchos capos que veremos a lo largo del juego.



En algunas misiones tendemos que acabar, cuerpo a cuerpo, con otras bandas...



...proteger a un compañero con un rifle de francotirador desde la distancia...



...o sacar de una redada a la chica del jefe. En *GTA III*, casi todo es posible.

## "Currante" nato o... ¿alborotador?

*GTA III* ofrece unas posibilidades de juego rara vez vistas en otros títulos. Sirva como ejemplo la posibilidad de ejercer determinadas profesiones para ganar algo de dinero extra, como policía o bombero(imagen de la izquierda), al subirnos en los correspondientes vehículos. Si eso no nos convence, siempre podemos liarnos la manta a la cabeza y organizar alguna que otra revuelta callejera (derecha).

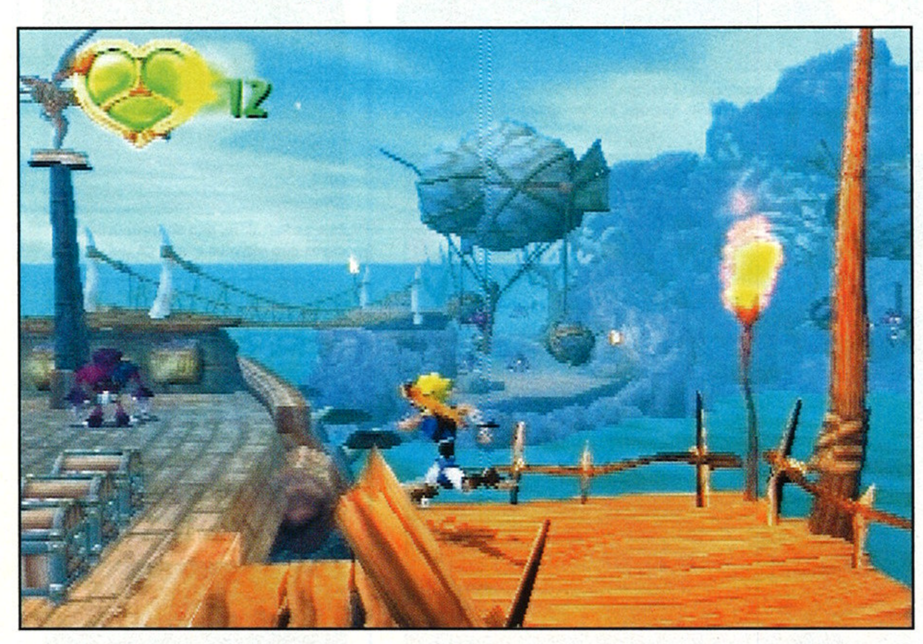






# Jak & Daxter

## Las mejores plataformas para PS2



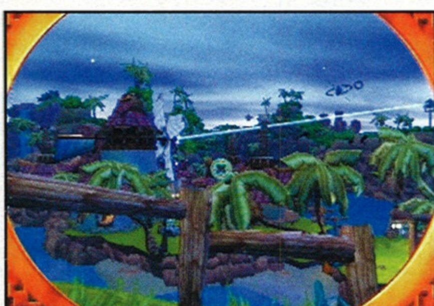

**Los creadores de la saga *Crash Bandicoot* se estrenan en PS2 con una aventura plataformera que, además de muy divertida, se destapa como una proeza técnica.**

Todo comienza cuando dos muchachitos traviesos desobedecen las órdenes del Sabio de su poblado y deciden aventurarse en la Zona Prohibida, donde casualmente residen los malos malísimos del juego. Daxter, uno de los chicos, cae en una marmita y se transforma en una comadreja parlanchina. Si quiere recuperar su forma original, deberá encontrar una especie de baterías esparcidas por toda la isla con las que podrá activar las cuatro puertas que le llevarán al Gran Sabio. Obviamente, nuestro cometido será guiar a nuestros dos amigos a lo largo y ancho de cuatro inmensas islas para recopilar todas las baterías posibles, ya sea resolviendo puzzles, desentrañando misterios, ayudando a los aldeanos, venciendo en pequeños juegos de habilidad o, simplemente, buscando bien en cada rincón de los inmensos escenarios.

**TODA LA AVENTURA SE DESARROLLA** en un archipiélago que Jak, con Daxter al hombro, podrá recorrer libremente, incluso montado en una lancha o en una avioneta para cambiar de isla. Jak será capaz de realizar un montón de acciones, como correr, bucear, saltar o ejecutar tres tipos de ataque, y además lo hace de una forma fluida y muy natural. Algo que se ve favorecido por el suavísimo movimiento de la cámara, un notición si tenemos en cuenta que suele ser el principal problema de estos juegos.

Pero si el control es bueno, la mecánica es aún mejor, ya que el juego no se estructura en


Capturar ardillas, reunir a rebaños perdidos... Los habitantes de estas islas abusarán un poco de ti.


La vista en primera persona de Jak te será muy útil para ojear el escenario antes de recorrerlo.

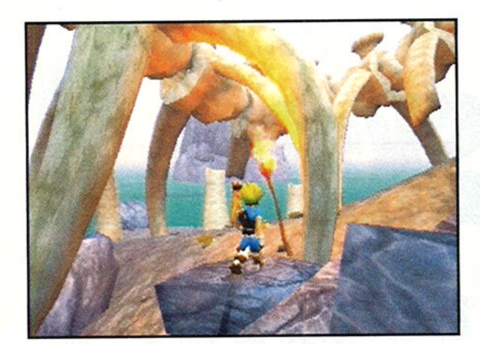
### Para que no te aburras

Además de la exploración, algunas baterías requieren un poco de habilidad por tu parte: pescar, ganar carreras, activar puertas... Y por si te pierdes, en el menú encontrarás pistas muy útiles sobre cómo conseguirlas. Y es que hay tantas baterías, tantos escenarios y tantas cosas por hacer que lo mejor es que no hagas planes para las próximas fiestas.

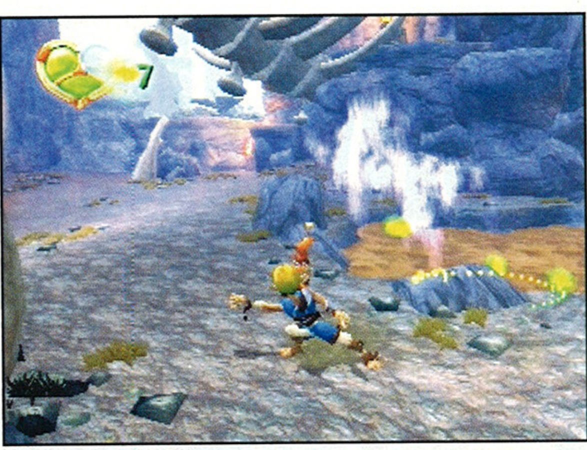

Hay carreras con las que obtendrás baterías como recompensa. Las más divertidas son con vehículos.



Pescar 200 kilos de pescado no será una tarea fácil, pero te lo pasarás en grande.


Fíjate en los efectos de luz, el aire moviendo las ropas y cabellos de tu personaje. Todo está detallado al milímetro.

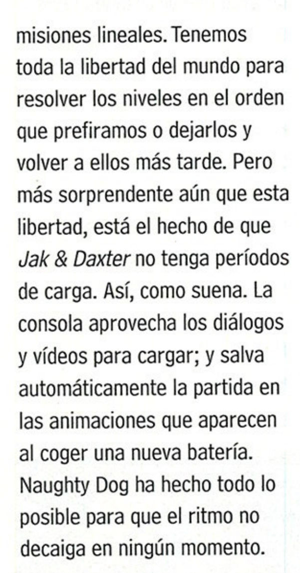

En algunos puzzles tendrás que romperte la cabeza, en otros tendrás que romper los puzzles...



Todos los enemigos desprenden una bolas verdes de energía cuando los derrotas. Recógelas, porque rellenarán tu nivel de vida.







misiones lineales. Tenemos toda la libertad del mundo para resolver los niveles en el orden que prefiramos o dejarlos y volver a ellos más tarde. Pero más sorprendente aún que esta libertad, está el hecho de que *Jak & Daxter* no tenga períodos de carga. Así, como suena. La consola aprovecha los diálogos y vídeos para cargar; y salva automáticamente la partida en las animaciones que aparecen al coger una nueva batería. Naughty Dog ha hecho todo lo posible para que el ritmo no decaiga en ningún momento.

**Si te gustan los plataformas, Jak & Daxter te ofrece lo mejor de este género más la profundidad de las aventuras.**

**PARA REDONDEAR LA JUGADA,** se podría decir que el juego es gráficamente perfecto. Para que te hagas una idea, desde cualquiera de las islas podremos ver las demás sin que se aprecie un atisbo de niebla. Los gigantescos escenarios 3D no dejan de verse en ningún momento de la aventura, lo que supone una proeza técnica ya que, además, estos preciosos fondos tienen vida propia. En las islas amanece y anochece, hay animales moviéndose, personajes hablando, pescando, trabajando... Incluso la hierba, el fuego o el cabello del héroe se mueven con el viento. Vamos, que te recomendamos que de vez en cuado actives la vista subjetiva y te tomes tu tiempo para admirar el paisaje.

¿Fallos? Pues lo cierto es que no le hemos encontrado ninguno. Tenemos que reconocer que nos hubiera gustado jugar con Daxter en algún momento del juego, pero nos conformamos con su sentido del humor. *J&D* es estupendo. Puede que no tan innovador y refrescante como *Crash Bandicoot* cuando apareció en la gris de Sony, pero genial. Si te gustan las aventuras, los personajes simpáticos, los gráficos de infarto y la acción divertida y variada, no puedes perdértelo.


A veces, te sorprenderá la noche mientras recorres los escenarios, sólo pasarán unos segundos para que amanezca de nuevo y lo veas todo más claro.


El Sabio del poblado y su nieta te ayudarán aconsejándote e indicándote el mejor lugar al que puedes dirigirte en cada momento del juego.

## Mil cosas que puedes hacer

Aunque el objetivo principal es encontrar las baterías para activar los portales mágicos, también deberás recopilar dos objetos más: las Moscas Rastreadoras y los huevos de Precursor. Por cada siete Moscas conseguirás una batería; y los Huevos de Precursor pueden servirte como moneda de cambio con algunos aldeanos.



En los interruptores del suelo encontrarás huevos secretos, pero hará falta magia para abrirlos.


Toda caja que salte es sospechosa de ser una mosca. Rómpela con una patada para saberlo.



# Tony Hawk´s Pro Skater 3

## Cambiamos de consola, no de espíritu

**El astro del monopatín vuelve a deslumbrar con un juegazo de los de quitarse el sombrero, que además supone su puesta de largo en PS2.**

Activision ha logrado sorprendernos con la nueva entrega de su aclamado juego de skate, ya que se ha esforzado al máximo para ofrecer un apartado técnico y unas posibilidades de juego acordes con la capacidad de PS2.

*Tony Hawk´s 3* descansa sobre un sistema de juego muy parecido al de su antecesor, en el sentido de que controlamos a un skater por unos entornos altamente interactivos que ofrecen plena libertad para realizar saltos y acrobacias. Sobre esta estructura, se han añadido un montón de sólidas novedades, como la inclusión de modos de juego Online y unos escenarios más grandes, en total nueve, que encierran muchas más zonas ocultas y puntos de interactividad, y que además cuentan con el atractivo de ambientarse en lugares tan disparatados como un barco, un aeropuerto, un bosque o una fundición de metal. Pero lo mejor es que las novedades también han alcanzado al resto de los aspectos del juego, como los modos multijugador, que ahora son mucho más variados, los editores de personajes y circuitos o el sistema de control que cuenta con un nuevo movimiento, el Revert, que permite enlazar combos mucho más largos.

**AUNQUE ESTAS NOVEDADES** y cambios están francamente bien, la



El modo Carrera mantiene una estructura de juego similar, que alterna escenarios en los que debemos cumplir unos objetivos con competiciones de puntos.



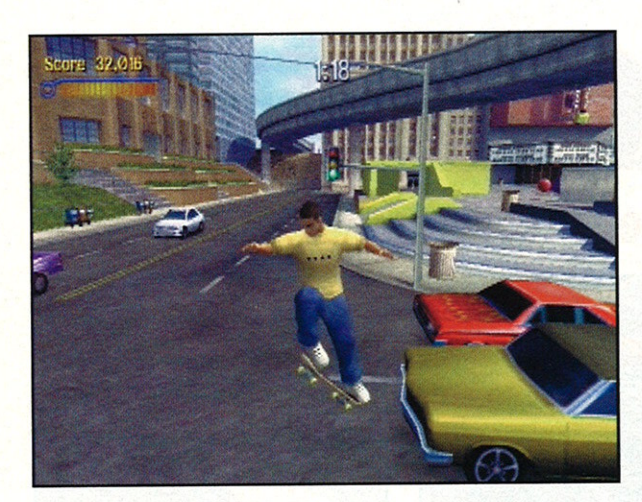
Los 9 escenarios del modo Carrera, más 3 ocultos aparecidos ya en anteriores *Tony Hawk*, son sin duda los mejores de toda la saga.



El sistema de puntuación ha cambiado considerablemente, y ahora se premia sobre todo la habilidad para crear gigantescas combinaciones de piruetas.



El potencial de PS2 ha permitido dar vida a unos skaters mejor construidos y animados, más definidos y de apariencia más real. Esto, junto con unos escenarios sumamente detallados y complejos, hacen de este *TH3* el mejor de toda la saga.




**Lejos de ser una mera secuela, Tony Hawk's 3 aporta a la saga importantes novedades técnicas y jugables.**

estrella del juego, al menos en su vertiente para un jugador, vuelve a ser el modo Carrera, que se ha visto beneficiado con un montón de mejoras. Como ya sabréis, en este modo cada escenario nos propone 10 retos, como lograr ciertos puntos, quedar entre los primeros en una competición al mejor de tres intentos o coger las letras de la palabra "Skate". A estas clásicas pruebas se han sumado otras más ingeniosas y originales, como provocar un terremoto, impresionar a unas cuantas "mozas" o encontrar el objeto que busca un personaje del escenario. Las mejoras siguen con detalles tan sobresalientes como la posibilidad de llamar la atención de los peatones, con lo que conseguiremos puntos adicionales, o la existencia de objetivos exclusivos de cada skater, algo que le otorga una vida aún mayor.

### EN EL TERRENO TÉCNICO Y GRÁFICO,

*Tony Hawk´s Pro Skater 3* es sin ninguna duda un juego de segunda generación. No sólo se han corregido los defectos típicos de la saga, como el popping o la niebla, sino que además presenta escenarios y personajes tremendamente detallados, una sensación de velocidad aún mayor y unas animaciones increíblemente suaves. Vamos, que a su lado las entregas de PSOne parecen un chiste.

Por todo ello, *Tony Hawk´s 3* es un título que encantará tanto a los seguidores de los deportes de riesgo, como a aquellos que quieran estar a la última y saltar por fin al juego Online. Sin duda, un gran juego.

## Más variados y mejor presentados

El modo Carrera, como era de esperar, es el que más y mejores novedades presenta. Entre todas ellas destaca la presentación de los objetivos a superar, la inclusión de escenas pregrabadas que dan más "vidilla" al juego y la existencia de pruebas más ingeniosas y ocurrentes, como sepultar a un individuo bajo la nieve o provocar un terremoto... Lo dicho, todo un delirio que, además, varía ligeramente dependiendo del skater.



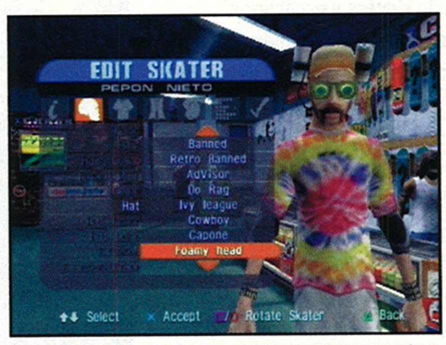

Al superar determinadas pruebas, veremos una ilustrativa secuencia, como ésta de aquí arriba.



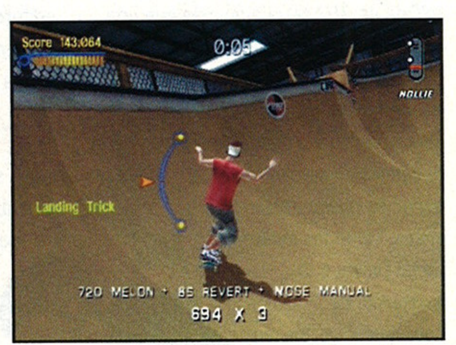

En las competiciones, el público nos abucheará o caerá rendido a nuestros pies, dependiendo de la actuación.




En *TH3* los objetivos son muchísimo más variados, divertidos y originales que en sus antecesores.




El editor de skaters incluye nuevos elementos, como gafas, sombreros, muñequeras y muchos más estilos de ropa.




La técnica "Revert" nos permite enlazar piruetas aéreas con "manuales", pudiendo crear combos mucho más largos.

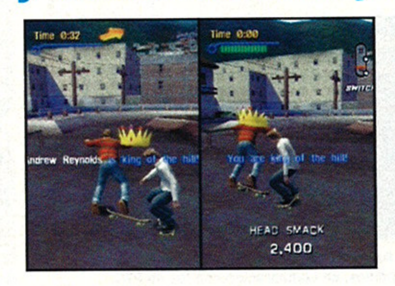






## Para dos, tres y hasta cuatro jugadores

Aunque todavía no lo hemos podido probar, *TH3* será el primer título en incorporar modos de juego Online para 3 y 4 jugadores gracias a su compatibilidad con los módems USB y la tarjeta Ethernet. En cuanto este sistema se ponga en marcha, os indicaremos paso a paso como saltar al juego Online. En cualquier caso, hasta entonces tenéis el clásico uno contra uno a pantalla partida, con nuevas y divertidísimas modalidades.









**TONY HAWK´S PRO SKATER 3**
Activision • Deportivo

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-4**

Precio: **10.990 ptas. (66,05 €)** Edad: **+16**

Memory Card (66 Kb) Dual Shock 2

Gráficos 9 Sonido 10 Diversión 9

- El sistema de juego, los gráficos, la banda sonora, los modos Online...
- Por destacar algo, se echan en falta más novedades en el control.

9

Divertido, completo, técnicamente brillante... este *Tony Hawk´s 3* supone un verdadero salto en la saga, tanto por sus gráficos como por las novedades.

# Tony Hawk´s Pro Skater 3

## De rey absoluto a hermano pequeño del monarca

**Durante el verano del año pasado, Tony Hawk´s 2 se convirtió en el mejor juego de deportes de riesgo de PSOne. La duda es ¿ha conseguido su secuela superarlo?**

Parece mentira como cambian las cosas en poco tiempo. Hace año y medio *Tony Hawk´s Pro Skater 2* era el menor juego de deportes de riesgo del mercado, tanto por su innegable calidad técnica como por su impagable jugabilidad. Hoy en día, ese puesto ya lo ocupa la tercera entrega... pero para PS2. La versión de PSOne de *TH3* sería algo más que una digna secuela si no hubiéramos visto el nivel que ha alcanzado la saga en PS2, donde las novedades no se pueden contar ni con los dedos de las dos manos y se centran en aspectos nunca antes vistos, como los modos de juego Online o la existencia de "peatones" en los escenarios. Por eso, al mirar esta otra versión, uno se queda con la impresión de que *Tony Hawk´s Pro Skater 3* para PSOne es el hermano pobre de los 128 bits... No es que sea un mal juego, sino que no sorprende tanto como lo hizo su antecesor o su homónimo de PS2. Y en cierta parte, la culpa la tiene un diseño del juego menos ambicioso, que guarda más parecidos con *TH2* que con *TH3* para PS2. Así, por poner un ejemplo, el modo Carrera apenas presenta objetivos originales, y nos invita a repetir situaciones ya vistas en las anteriores entregas. Tampoco los editores de skaters y escenarios presentan sorpresas. Además, igual que en los dos anteriores *Tony Hawk´s*, la principal lacra del juego es el popping, visible sobre todo en los escenarios al aire libre, y la inestabilidad de algunos polígonos, que afean el juego de manera considerable.

Si pasas esto por alto, no piensas comprarte una PS2 en bastante tiempo y además eres un fanático de la saga, *TH3* para PSOne te ofrecerá la misma libertad y las infinitas posibilidades de juego de sus antecesores, aunque sin innovar casi en nada. Sería algo así como una expansión de la segunda parte con nuevos escenarios. Si buscas algo realmente nuevo, pásate a la versión de PS2.



La libertad de acción y la espectacularidad siguen siendo dos de los pilares del juego.



En los escenarios al aire libre, el popping y la niebla oscurecen demasiado el apartado gráfico.






El único aspecto en que ambas versiones son idénticas es la impresionante banda sonora.



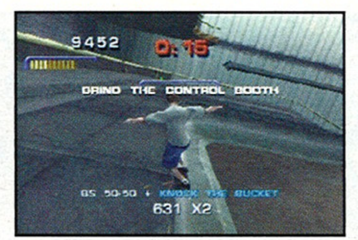
Para mejorar nuestro skater debemos recoger en los escenarios unos iconos de habilidad.

## Por favor ¿me pone un poco más de lo mismo?

Esta versión para PSOne habría salido mejor parada si los chicos de Shaba Games, los que la han programado, se hubieran esforzado un poco más a la hora de crear los objetivos. Son muy, pero que muy parecidos a los de anteriores entregas y no ofrecen los niveles de genialidad de su homónimo de PS2, por lo que el juego ha perdido cierta gracia. No por ello deja de ser un gran juego, pero no llega a sorprender tanto como lo hizo su antecesor directo. No obstante, sus seguidores no quedarán defraudados.




En cada uno de los escenarios tenemos 10 retos para cumplir, aunque por regla general...




... suelen ser bastante redundantes y sencillos, en comparación con los de PS2.



**TONY HAWK´S PRO SKATER 3**
Activision • Deportivo

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1-2**

Precio: **7.990 ptas. (48,02 €)** — Edad: **+16**

Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 7 — Sonido 9 — Diversión 7

• Sigue siendo tan divertido como siempre y con más escenarios.

• El popping, la niebla, la falta de originalidad en los objetivos.

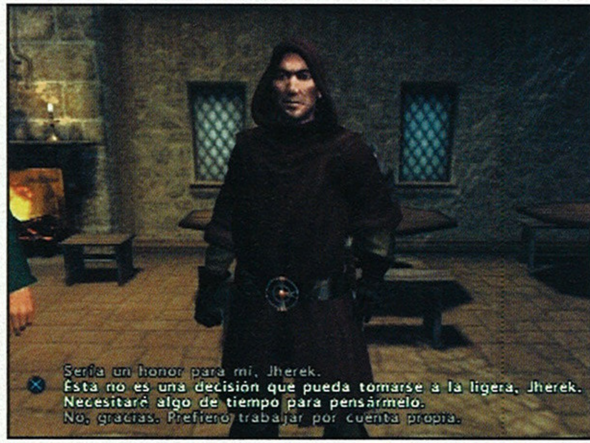
**7**

Es muy similar a la segunda parte, sólo que con más escenarios. Si te gusta el género, te divertirás con él, aunque no sorprende tanto como la versión de PS2.

# Baldur's Gate Dark Alliance

## Aventuras en los Reinos Olvidados

**La saga de Rol más aclamada en PC llega por fin a PS2, aunque con tantas modificaciones que en realidad ya no podemos hablar de rol, sino de acción pura y dura. Eso sí, acción de la buena.**




El desarrollo no es lineal. Además de la trama principal, hay multitud de misiones secundarias que podremos realizar o hasta rechazar si queremos.



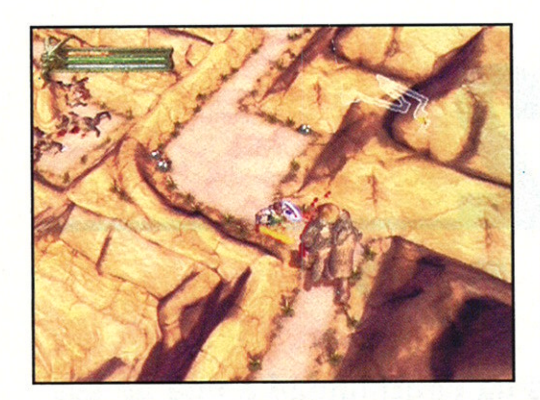
En *BGDA* estaremos la mayor parte del tiempo esquivando y eliminando enemigos. Los que busquen un RPG clásico, abstenerse.

La serie *Baldur´s Gate* ha sido la saga de rol más aclamada de los últimos tiempos en PC. Conscientes de ese éxito, los chicos de Interplay se han puesto manos a la obra para adaptar la saga a PS2. Sin embargo, en un intento de hacerlo más asequible para el usuario de consola, se han eliminado tantos elementos del juego original, que en la práctica este *Dark Alliance* se ha quedado convertido en un arcade al más puro estilo *Gauntlet*, aunque, eso sí, con muchos toques de Rol, como los puntos para subir experiencia, la libertad de movimientos, los ítems, el abundante arsenal, el siempre necesario oro...

**AL COMIENZO PODREMOS OPTAR** entre tres tipos de héroe (una maga elfa, un arquero humano y un guerrero enano), cada uno con sus propias habilidades y características, y lanzarnos a la aventura. A medida que hablemos con la gran cantidad de personajes que nos encontraremos, iremos recibiendo diversos encargos. Algunos tendrán que ver con la trama principal del juego, pero la mayoría serán búsquedas secundarias que sólo nos reportarán experiencia, oro o algunos ítems. Por supuesto, contaremos con un elevado número de objetos, armas y hechizos, con los que podremos despachar a los cientos de enemigos que nos encontraremos, todos ellos extraídos del universo "Advanced Dungeons & Dragons" con gran fidelidad.

El ritmo trepidante del juego se ve favorecido por un impecable apartado técnico, que se apoya en una práctica perspectiva isométrica dominada por una cámara fluida y siempre atenta a las necesidades de la acción. Podremos además rotarla a nuestro antojo para que nada





## Mejora tu personaje

Para avanzar en *BGDA* es importante tanto "invertir" bien nuestros puntos de experiencia como hacernos con un buen arsenal, ya sea comprándolo o quitándoselo a los enemigos. Sólo haciendo crecer a nuestro personaje de forma equilibrada podremos salir bien parados de esta aventura.



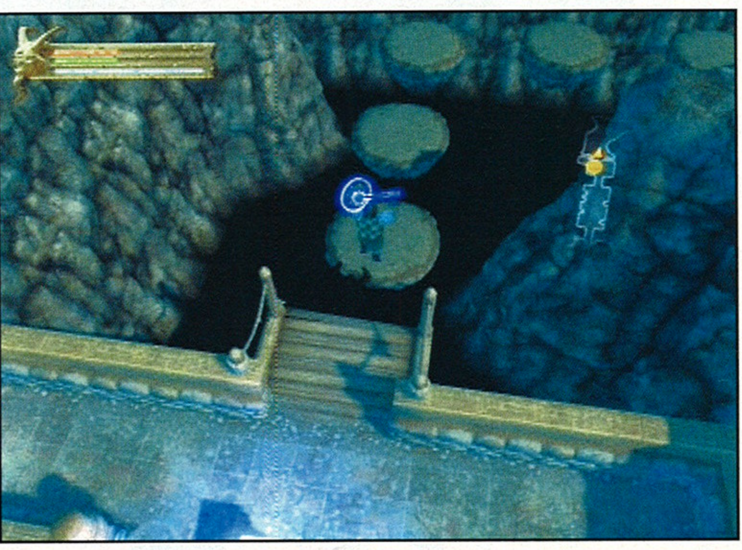
Cada personaje tiene una serie de aptitudes que mejoraremos con la experiencia.



En las tiendas podremos comprar armas, pociones y otros ítems de utilidad.




En nuestro largo viaje visitaremos numerosas localizaciones, como alcantarillas, templos, montañas y un larguísimo etcétera. Al término de cada una suele haber un enemigo final.



Aunque no os lo creáis, en *BGDA* habrá incluso zonas de plataformas. Un ejemplo de que se trata más de un juego de acción que de un RPG.

quede fuera de nuestra vista. Los escenarios están plagados de elementos con los que podemos interactuar y en los que podremos contemplar alucinantes efectos visuales. El motor gráfico permite, además, poner un gran número de enemigos en pantalla, lo que dará lugar a un cierto uso de la estrategia, aunque siendo sinceros, tampoco demasiado. Para terminar de redondear la fantástica ambientación, encontramos una envidiable

**Con un notable apartado gráfico y sonoro, en Baldur´s Gate Dark Alliance el RPG puro cede el paso a la acción.**

parcela sonora, donde destaca tanto el digno doblaje (donde aparecerán algunas "voces conocidas", procedentes de la serie de PC), como los más que espectaculares efectos de sonido. Épicas melodías ponen la guinda a un apartado a la altura de las circunstancias.

Para resumir, *Dark Alliance* es un fabuloso juego de acción en el que el 90% del tiempo nos lo pasaremos eliminando enemigos, aunque sin olvidarse de la faceta rolera que hereda de sus orígenes. Resulta muy divertido, pero, eso sí, no esperéis un RPG como el de PC o del estilo *Final Fantasy*, porque os llevaréis un chasco.



Aquí tenéis un buen ejemplo de la calidad gráfica de *BGDA.* Tanto los hechizos como el medio acuático están recreados de forma notable.

## ¿Solos o en compañía?

En *BGDA* podemos acometer nuestra aventura en solitario o con otro amigo. Si vamos acompañados, los peligros se repartirán y todo será más fácil. Por ejemplo, si elegimos a la maga y al guerrero tendremos una pareja perfectamente equilibrada que nos permitirá combinar en las peleas los poderes de la magia y el acero.



Antes de empezar, hay que elegir entre un guerrero enano, un humano arquero o una maga elfa.



Jugando a dobles, podemos combinar las distintas habilidades de los personajes.



# Soul Reaver 2

## La venganza continúa en PS2



En esta segunda parte nos atacarán mucho más enemigos a la vez y además utilizarán tanto armas cuerpo a cuerpo como proyectiles... Raziel deberá utilizar sabiamente todos sus poderes para salir airoso de estos enfrentamientos.





**Eidos da continuidad a una de sus aventuras más apasionantes con un título cuyo punto fuerte es el oscuro y trabajado argumento**

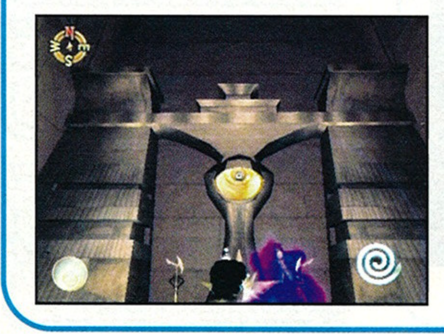
Después de dejarnos con la miel en los labios con el abierto final del primer *Soul Reaver*, la esperadísima continuación de la aventura de Raziel llega a PS2 con un buen número de mejoras y, sobre todo, con una trama apasionante, que no decepcionará a sus seguidores. No os vamos a chafar la historia, pero os adelantamos que la trama es uno de los puntos fuertes de *SR2*.

**EN CUANTO AL DESARROLLO,** vamos a encontrar un cóctel de plataformas, acción y puzzles muy parecido a la primera parte, aunque con matices. Raziel comienza con una serie de habilidades básicas, como trepar, devorar almas, atravesar verjas en el plano negativo... incluso la Segadora de Almas está disponible desde principio. A medida que el juego avanza, potenciaremos la Segadora, lo que, además de mejorar nuestro ataque, será básico para resolver puzzles y abrir nuevos caminos. Las diversas manifestaciones y habilidades de la Segadora, unidas al cambio de plano, los bloques, espejos y otros objetos, son las claves fundamentales de los puzzles, tan intrincados como en el primer *SR* y en los que la exploración del entorno será fundamental.

Y no nos olvidamos del componente acción. Al igual que la primera parte, en los combates podemos usar la Segadora o cualquier arma de las que nos encontremos.

### Potenciando la Segadora de Almas

A lo largo del juego deberemos pasar por una serie de fraguas, cada una en sintonía con un poder. Tras resolver el entramado de puzzles de cada una, obtendremos una nueva manifestación de la Segadora de Almas básica para avanzar.









Para poder avanzar en la aventura habrá que dominar todas las habilidades de Raziel, además de explorar concienzudamente los escenarios.

Las abundantes secuencias nos van explicando la historia. Además, podemos releer cualquier conversación de Raziel por si algo no nos ha quedado claro.

Eso sí, habrá que dominar las técnicas de ataque y defensa para acabar con los enemigos que, en esta ocasión, nos atacarán en grupo. Además, los hay de todo tipo: demonios, sombras, caza-vampiros...

**GRÁFICAMENTE,** el salto de calidad es obvio, tanto en los modelos (Raziel cuenta con 3.000 polígonos, frente a los 500 de PSOne) como en los escenarios, más detallados y profundos. Sin embargo, pese a que cumplen de sobra, no llegan a ser deslumbrantes, sobre todo a estas alturas y teniendo en cuenta la calidad alcanzada en PSOne. Eso sí, el apartado sonoro sigue siendo excelente, tanto efectos como banda sonora y doblaje, aunque éste no está bien sincronizado.

En fin, que estamos ante un digno sucesor de la aventura que nos maravilló en PSOne. Gráficamente se le podría pedir más, pero si te quedaste con ganas de continuar la venganza de Raziel, no te decepcionará. Y si eres fan de la saga, los extras que incluye son otro aliciente.

**Genialmente ambientado, y con una absorbente trama, Soul Reaver 2 es una atractiva aventura.**

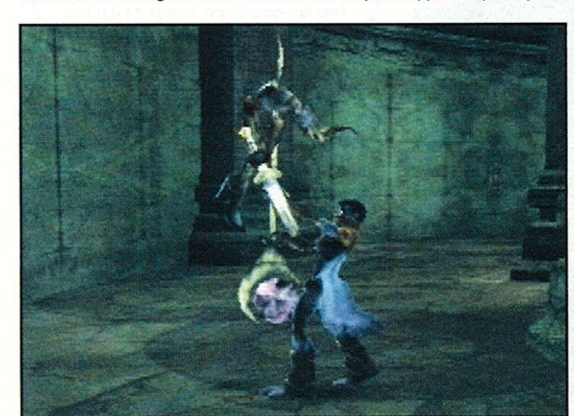


Según avancemos, nos encontraremos con nuevos enemigos a los que sólo venceremos con la versión adecuada de la Segadora. Por no hablar de las puertas, puentes, etc. que activaremos con ellas.





Los escenarios tendrán más detalle que en la primera entrega. Observad el pantano.



Podremos usar armas materiales y, como en la primera parte, será posible acabar con los enemigos de formas bastante cruentas...



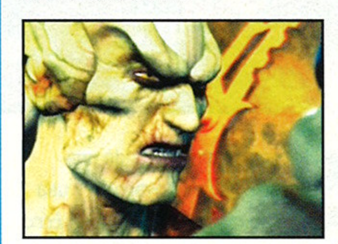
Deberemos enfrentarnos a una lista de seres de lo más variopinto. Incluso los hay capaces de perseguirnos a través de los planos...

## Extras para los fanáticos

En el DVD europeo finalmente también se han incluido la completa serie de extras anunciada por Eidos y que sin duda harán las delicias de los fans. Vídeos, "renders", música, fotos de los desarrolladores... todo un aliciente "extra" para su compra.



Habrá material gráfico para dar y tomar entre los extras de *SR2*.



También estarán disponibles todas las secuencias del juego, en fotogramas.




Uno de los extras más jugosos es la banda sonora del primer *Soul Reaver*.



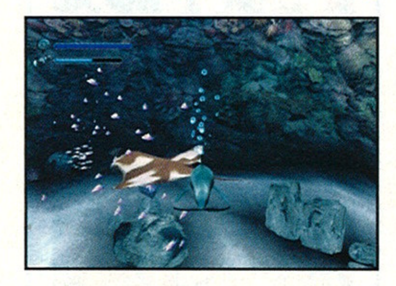

También podréis conocer al equipo responsable de esta secuela.



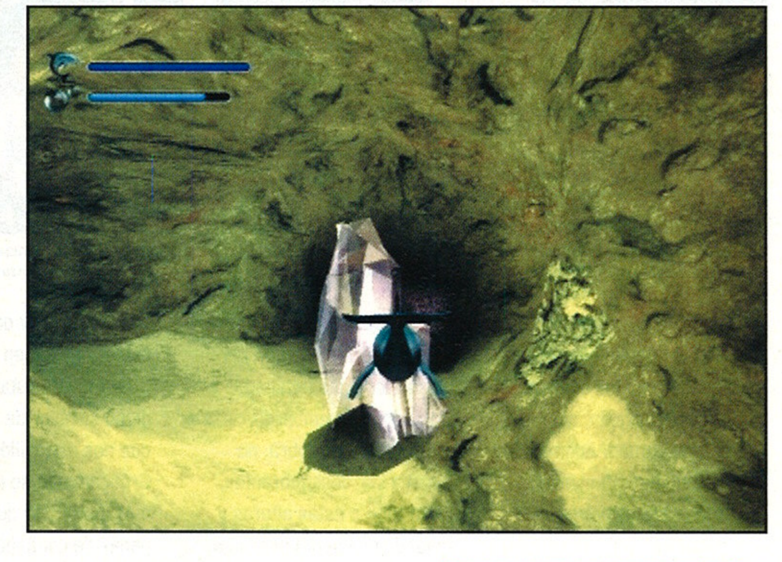
# Ecco The Dolphin

## Sega encierra el mar en PS2

**Disfrutar de la belleza de los fondos marinos y sus habitantes ha dejado de ser privilegio de los submarinistas, gracias a Sega, PlayStation 2 y al delfín Ecco.**







Sega siempre ha sido una compañía innovadora, y una buena prueba de ello es *Ecco The Dolphin*, uno de sus clásicos más aclamados, que ahora llega a PS2 para hacernos sentir una experiencia única de la mano un delfín que tiene como misión salvar la Tierra.

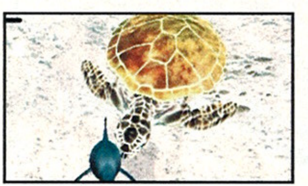
Ecco afronta una epopeya submarina en la que explorará, luchará e irá aprendiendo nuevas habilidades. Las grandes estrellas del juego son el entorno submarino y sus habitantes. Gracias al sobresaliente trabajo gráfico, que muestra preciosas texturas, efectos de luz muy conseguidos y numerosos detalles, nos sentiremos como si estuviésemos bajo el mar. Pero lo más destacado son los animales marinos, de enorme belleza, y representados de manera excelente. Las melodías estilo "new age" y los amables barruntos de los seres submarinos redondean la excelente ambientación.

Para explorar este entorno tenemos las capacidades únicas de Ecco. La tridimensionalidad es total, y nadar es muy satisfactorio. Pero el control tiene muchas posibilidades y eso lo hace un poco complejo. El objetivo de cada fase suele ser encontrar la salida, para lo cual deberemos cooperar con los seres marinos. Los puzzles no son difíciles, pero nos obligan a explorar hasta el último rincón de los amplios escenarios. Y hay que ser metódico y tener un gran sentido de la orientación porque, con la escasa visibilidad que hay en el fondo del mar y lo parecido de muchas zonas, podemos perdernos fácilmente. Además, a veces los objetivos no están del todo claros, con lo que el resultado es un juego al que hay que echarle ganas para avanzar.

Los que estén dispuestos a dedicarle tiempo, van a encontrar una pausada aventura de enorme encanto, en la que el entorno, sus habitantes y el protagonista cobran mayor importancia que la misma acción. Es una pena que no se haya pulido el desarrollo para hacerlo más accesible a todos los públicos, pero aún así se trata de un juego que puede llegar a ser apasionante, y que además tiene la gran virtud de ser único.

## Solidaridad submarina

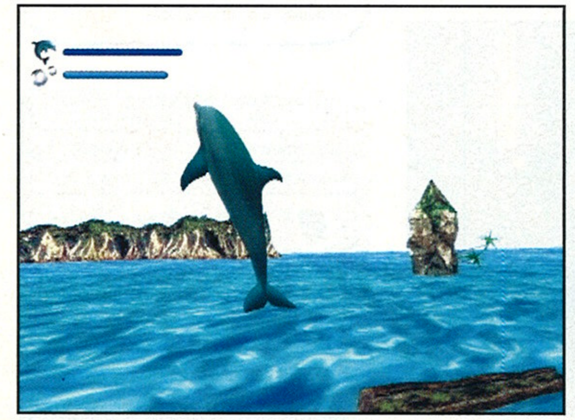
La fauna submarina es extensísima: medusas, tortugas, pulpos gigantes... Comunicarse con ellos es fundamental, y Ecco podrá hacerlo gracias a los diferentes tipos de cantos que aprenderá de otros delfines.



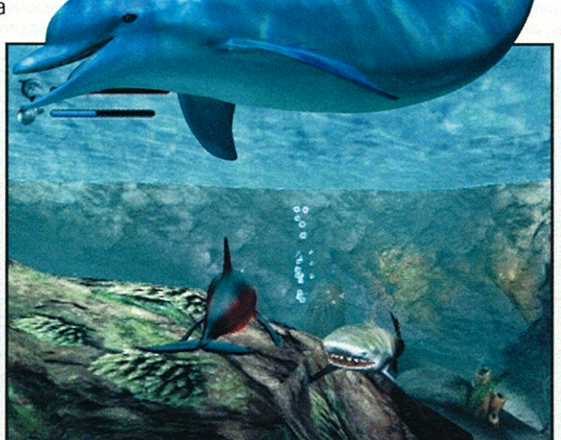
El detalle de los animales es asombroso.



Algunos seres tienen un aspecto terrible.



No debemos olvidar que Ecco es un mamífero, y como tal, debe salir a la superficie cada pocos minutos para respirar aire fresco.



Ecco tiene que combatir más de lo que podría parecer. Para derrotar a los tiburones, los atonta con su canto, y después los elimina a topetazos.



**ECCO THE DOLPHIN**
Sega • Aventura 3D

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Precio: **9.900 ptas. (59,05 €)** Edad: **+3**

Memory Card 2 (89 Kb) — Dual Shock 2

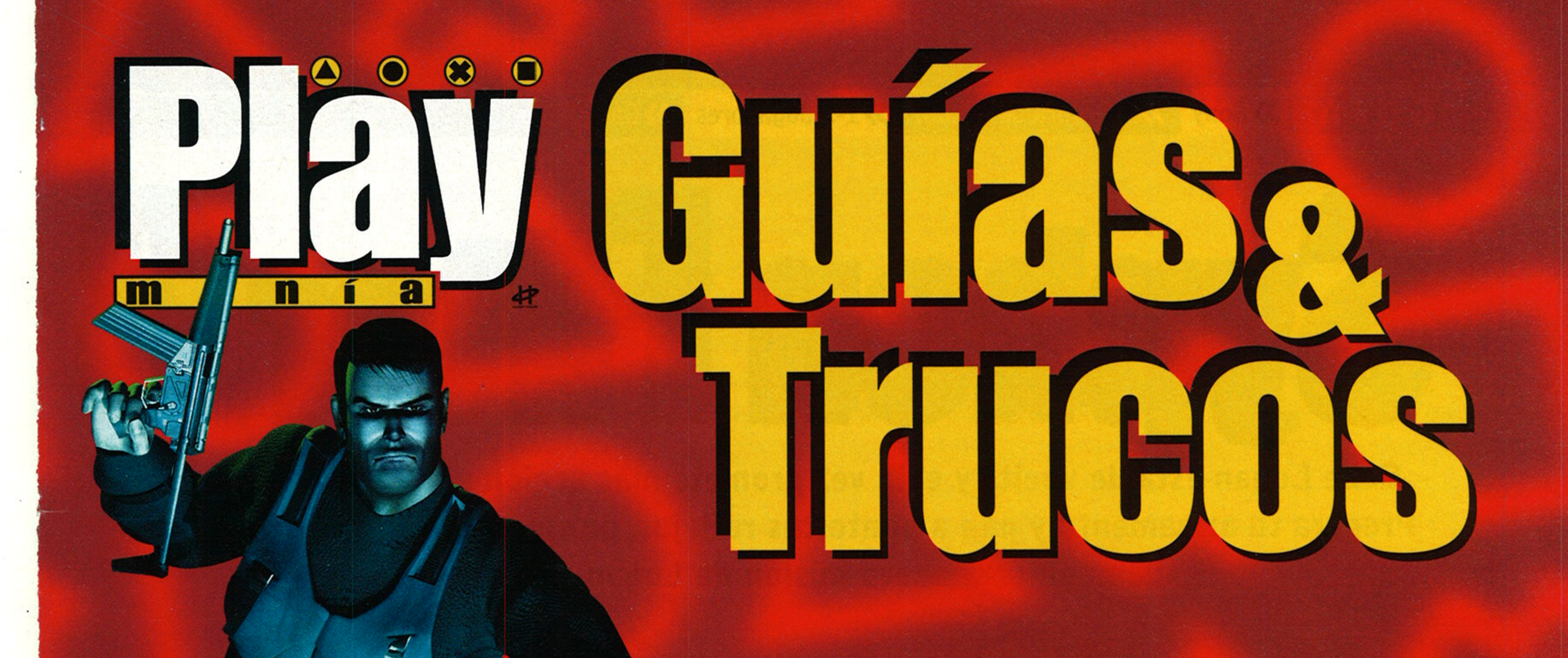
Gráficos 8 Sonido 8 Diversión 7

- El fondo marino, sus habitantes, su belleza, el mismo Ecco...

- Exige mucha dedicación.
- El control es mejorable.

**7**

Una excelente y compleja recreación de la vida marina que mezcla puzzles, exploración y combates. Eso sí, exige del jugador tiempo, paciencia e interés.


Play mania
Guías & Trucos

# Syphon Filter 3

**Gabe Logan está de vuelta y está vez promete más acción y aventura que nunca. Prepara tu armamento y pon a punto tus reflejos, porque vamos a zambullirnos de lleno en otra nueva misión de Logan y sus amigos.**










Bueno, pues ya que estamos metidos de nuevo en follones, cuanto antes empecemos mejor. Camina de frente y dirígete hacia el ascensor. Cuando el botones te deje en la planta adecuada, ve hacia la izquierda en el siguiente pasillo y **busca la habitación 413**. Entra en ella y una animación mostrará el baño. En él hallarás, dentro de la bañera, el **arsenal** con el que eliminar a los malosos. **CHECKPOINT**. Tras revisar las armas, **Lian Xing te explicará que en el edificio de enfrente están Shi-Hao y sus lugartenientes.** Tendrás que eliminarle a él y a 4 de sus hombres de confianza, aunque para ello antes debes acabar con el tipo que hay en la azotea de ese mismo edificio. **Podrás usar tanto el rifle de francotirador como la pistola para practicar el tiro a la cabeza e ir eliminándoles uno a uno.** Aguanta las oleadas de enemigos que aparecerán, cubriéndote detrás del mueble y la cama y quitándote de su campo de tiro. Cada vez que aciertes a un lugarteniente, Gabe te lo dirá. **CHECKPOINT**. Dirígete hacia la puerta y te darás de bruces con un esbirro de Shi-Hao. Acaba con él y sigue hacia los ascensores, librándote de todos los enemigos que te salgan al paso. Al llegar, Lian te dirá que esa ruta está bloqueada, por lo que tendrás que buscar otra forma de huir. Sigue hasta el fondo del pasillo y verás una puerta que lleva a una escaleras de color gris. Antes de bajar por ellas, entra en una **sala con máquinas de refrescos** que hay cerca y coge de una caja que hay en un rincón un **chaleco antibalas**. Empieza a descender con cautela, porque hasta que llegues al piso bajo te encontrarás con bastantes enemigos. En espacios tan estrechos la recortada va estupendamente. **CHECKPOINT**.

**Tu nueva misión es rescatar con vida a una rehén.** Continúa por los pasillos y elimina a 5 ó 6 terroristas. Cuando pases por delante de unos **conos azules**, llegarás a una bifurcación. Ve a la derecha y entra en una habitación con cajas, donde hallarás un **chaleco antibalas**. Al salir te estarán esperando 3 tipos que tendrás que eliminar si quieres seguir hacia el otro lado del cruce. Avanza hasta ver a un pobre botones amenazado por uno de los malos. Acaba con él (no, el botones no, el otro) y luego cruza una enorme cocina. Una escena te mostrará cómo es secuestrada la hija de un pez gordo. Empieza a correr y cuando la veas escoltada por un par de enemigos, empieza a disparar. Eso sí, extrema las precauciones, porque uno de ellos lleva chaleco antibalas, así que escóndete tras una esquina y usa el tiro al "melón". **CHECKPOINT**.

Corre y entrarás en una cocina de suelo rojo donde serás atacado por 4 ó 5 enemigos. Elimínalos y sal por el otro extremo. Sube las siguientes escaleras y ve hasta el fondo eliminando a todos los terroristas que veas. Allí, **junto a una mesa, encontrarás un escondrijo para tu invitada. CHECKPOINT** Retrocede unos metros y a la derecha verás la recepción del hotel. Acaba con tres enemigos y luego sal por la puerta.


Intenta acabar con todos los enemigos que rodean al rehén y verás que sorpresa.


La bajada por las escaleras no será tan sencilla como esperas. Mantente alerta.

## COSTA RICA, RAIN FOREST
## Plantación oculta de Phoeber



Cambiamos de escenario y nos vamos a la selva. Nada más tomar el control de Gabe, aparecerá un soldado enemigo de frente que tendrás que eliminar antes de que te vea y de la alarma. Ahora **fíjate en el mapa**. Debes avanzar desde tu posición hacia el Oeste, hasta llegar a la zona en la que el terreno se estrecha. Allí, en la esquina noroeste, encontrarás una **caja** con un **fusil M-16** en su interior, y en la suroeste unas cuantas **granadas**.

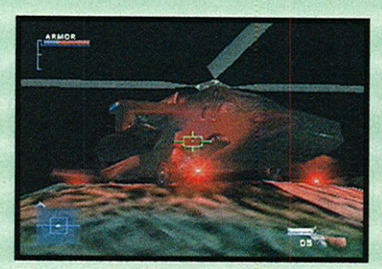
Continúa hacia el Oeste, librándote de los tipos que te acosen hasta que des con **Lian Xing**. Nada más verte, empezará a correr y tú tendrás que seguirla hasta que déis con un **nido de ametralladoras**. Lo mejor contra este tipo de obstáculos en una buena granada lanzada desde cierta distancia. Observa cómo Lian lo hace y luego acaba con los soldados que aparezcan. **CHECKPOINT**. Mira detrás del nido de ametralladoras y podrás hacerte con un **chaleco antibalas**. Sigue a Lian hacia el Sur y elimina a los francotiradores que hay en los árboles hasta dar con **otra ametralladora**. En esta ocasión, **tendrás que ser tú quien use la granada**, ya que tu compañera se ha quedado sin ellas. **Pulsa L1 y podrás fijar el lugar donde quieres que caiga** tu "regalito", luego lánzala y problema resuelto. **CHECKPOINT**. Continúa tras Lian Xing y cuando te diga que te cubras tras los árboles hazle caso, ya que delante hay **otra ametralladora**. Usa un granada y listo. **CHECKPOINT**. Sigue corriendo y en un momento dado, comenzará una escena en la que verás cómo **tu contacto, Ellis, es ejecutado** sin piedad por una rubia que te resultará familiar. Delante de ti verás una verja con una entrada. »


La única forma de inutilizar los nidos de ametralladoras es con una buena granada.


Si buscas bien, encontrarás armas de todo tipo, algunas tan eficaces con ésta.

» Antes de entrar por ella, coge de un par de cajas a ambos lados unas **granadas** y una **chaleco antibalas**. Ahora, ve al cuerpo de tu compañero y recibirás nuevas ordenes. **CHECKPOINT**. Sigue a Lian deshaciéndote de todos los soldados que encuentres hasta que des con una ametralladora. Usa una granada y sigue hacia el Oeste. **CHECKPOINT**. Tras unos pocos metros, llegarás a una zona vigilada por un buen montón de enemigos y con unas casetas. De las dos que están abiertas, entra por la que está más hacia el Oeste (mira el mapa). En el interior, en la segunda estancia, encontrarás en dos cajas un **detector de minas** y unos **recipientes para muestras**. **CHECKPOINT**. Sigue de frente y acaba con todos los enemigos que encuentres hasta salir al exterior, a una zona con unas construcciones de piedras. En la que hay en el centro **encontrarás una caja con un fantástico M-79**, eso sí, custodiado por un buen número de enemigos. Ten especial cuidado cuando vuelvas al interior de la caseta para deshacer el camino, ya que aparecerá un soldado equipado con chaleco antibalas que puede ponerte en apuros.

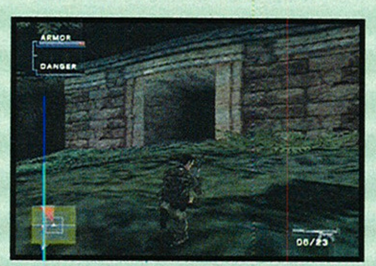
Ahora entra en la otra caseta y avanza hasta que des con un par de enemigos y una **caja con una HK-5**. Cógela y sigue para dar con un **chaleco antibalas** custodiado por dos tipos. A la derecha de esa caja hay una entrada a una **habitación de color azulado**. En ella **hallarás el ordenador que te permitirá mandar las coordenadas de la plantación a tu base.** Luego coge de dos cajas un **M-16** y una **recortada** y sal de ahí para continuar por donde ibas. **CHECKPOINT**. Un poco más adelante se encuentra al **helipuerto** donde te espera el helicóptero de los traficantes, custodiado por tres soldados. Una vez te libres de ellos, puedes optar por inutilizarlo acercándote a él y pulsando acción o lanzándole una granada. **CHECKPOINT**. Retrocede a la entrada a la caseta y ve hacia la esquina Noroeste del mapa, donde hallarás parte de la **plantación** ardiendo, aunque podrás tomar una **muestra** de las que todavía están en buen estado. **CHECKPOINT**. Ahora debes encaminarte hacia el límite Este de la zona (mira el mapa) y verás una **nueva plantación** en la que coger una **segunda prueba. CHECKPOINT**.



**Podrás dejar al helicóptero fuera de combate de la forma que más te guste.**



**Antes de poder hacerte con las muestras, debes hallar los recipientes adecuados.**



**Usa el radar que hay a la izquierda para no dar un paso en falso, letal para ti.**



**Los francotiradores de los árboles son una amenaza constante para ti y Lian.**

Tras la comunicación de Lian Xing, tendrás que ir a la zona central del Norte. Allí verás como una esclava es golpeada por uno de los soldados. **CHECKPOINT**. Camina en silencio hacia el montón de cajas y desde allí elimina al malhechor con el rifle de precisión. Luego **salva a la esclava y a su compañera** que está casi al lado, y coge de un par de cajas una **recortada** y un **chaleco antibalas**.

**CHECKPOINT**. Tu última parada está en el Sur, a la derecha de la entrada a un túnel. Al acercarte a la zona superior, el detector de minas parpadeará. Guíate por el radar que hay en la esquina inferior izquierda y no pases sobre los puntos rojos. La **tercera plantación** está a la izquierda del la boca del túnel. **CHECKPOINT**. Una vez, tengas en tu poder la **tercera muestra**, ve hacia el dichoso túnel con muchísimo cuidado.



## COSTA RICA, TRANSPORTE C-5 Galaxy de Rhoemer




Después de semejante abordaje, serás atacado por dos soldados en esta zona de la bodega de carga. Acaba con ellos y verás sobre una **caja** que hay a la izquierda el **casco de una armadura** que tendrás la ocasión de ver dentro de muy poco. Sigue todo de frente y pasa al siguiente compartimiento del avión.

Allí te atacará otro enemigo que no ofrecerá mucha resistencia. Tras esto, **Rhoemer** bajará de la cabina por unas escalerillas embutido en una armadura negra espectacular y se dirigirá hacia donde viste el yelmo de la armadura sin que puedas hacer nada por evitarlo. Olvídalo de momento y elimina como más te guste al soldado que hay junto a las escaleras. Debajo de ellas **verás tres cajas que contienen dos UAS-12 y un chaleco**. Antes de coger nada, sube por las escalerillas silenciosamente para que los pilotos no te descubran y verás a la izquierda, en la cabina, la **palanca** que abre el portón de carga. Acciónala y sal de ahí sin lastimar a los pilotos, aunque te estén friendo a tiros. Ahora sí, coge el **chaleco** si lo necesitas y la potente **UAS-12**. Equípate con ella y retrocede hasta el fondo de la bodega. **CHECKPOINT**.

Detrás del jeep del fondo está **Rhoemer**. **Nada de lo que uses dañará su armadura, lo único que le afectará un poco son los potentes impactos de la UAS-12,** ya que le harán retroceder. **Tu objetivo es intentar tirarlo por la compuerta al vacío a base de disparos y cubriéndote siempre que sea posible de su arma**. A pesar de que resulta muy fácil de conseguir, es posible que te quedes sin munición. Si te ocurre esto regresa junto a la cabina y recarga el arma con la munición de la otra caja..



**Para librarte de Rhoemer, usa el fusil que hay en la parte delantera del avión.**



**Antes de nada, abre las compuertas de la bodega mediante ese interruptor.**



**Si te quedas sin munición, regresa aquí y busca en las cajas que aún no has abierto.**

# MPUMALANGA, SUDÁFRICA
## Mina de oro de Pugari



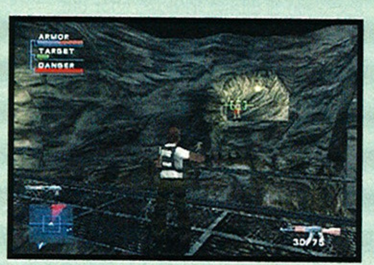
Nada más tocar tierra, debes prestar mucha atención y concentrarte, porque **es de vital importancia que tus primeros disparos no llamen la atención** de ninguno de los 6 ó 7 guardias que patrullan la zona, para lo que tendrás que disparar a la cabeza con el rifle de francotirador o con la pistola con silenciador. Pues bien, date la vuelta y elimina al soldado que camina sobre la grúa. Una vez hecho esto, intenta acabar con todos los guardias que puedas desde ahí y sin que te vean.



Como objetivo final, tendrás que colocar las cargas explosivas en el lugar correcto.



Maniobrar con el paracaídas no resultará nada fácil. No vayas a pegártela...



En esta zona tendrás que proteger a los esclavos de los disparos enemigos.



Uno de tus compañeros está en peligro y tendrás que proporcionarle cobertura.

Cuando despejes un poco la zona, camina por el brazo de la grúa y verás en el extremo la palabra "salto". Ahí debes presionar ▲ y saltar hacia las rocas. Ponte a cubierto y ve hacia la caja verde que hay a la derecha para hacerte con los **explosivos**. **CHECKPOINT**.
Desde ahí elimina algún enemigo más y ve hacia el otro extremo de la cornisa, hasta que veas por dónde puedes descender mediante una indicación. Ponte de espaldas y descuélgate hasta el suelo para acabar con el resto de guardias. Antes de continuar por la cueva de la derecha, hazte con el **chaleco** que hay junto a la grúa en la ya típica caja verde. Sigue por la cueva con cuidado y acabando con toda la resistencia que encuentres. **CHECKPOINT**.
Cuando salgas a zona abierta, cúbrete tras unas rocas y asómate para ver una pequeña caseta alrededor de la que patrullan tres guardias. Cuando los elimines, **puedes hacer saltar por los aires la caseta disparando a los bidones** que hay a la derecha, aunque a costa de llamar la atención de más enemigos. Sigue por el siguiente túnel y un poco más adelante encontrarás a dos esclavos que liberar.
**CHECKPOINT**. Tras y la actualización de tus objetivos, ve a la derecha y verás unas **vagonetas de mina**. En este punto puedes ir hacia la izquierda o a la derecha. Acaba con el guardia que hay cerca y sigue por la derecha. Llegarás a una zona con una pasarela de metal en la que serás atacado desde dos zonas elevadas. Elimina a todos los enemigos que salgan hasta que los esclavos pasen con seguridad. Sigue de frente y una nueva escena te dirá que has cumplido un nuevo objetivo. **CHECKPOINT**.
Desciende por el túnel de la izquierda y cuando dobles la siguiente esquina verás a un guarda de espaldas a ti al que eliminar. Delante hay una zona abierta con pasarelas de metal, donde verás a **Dejesus**; échale una mano para acabar con los malos. Tras una corta charla, se irá por su camino. **CHECKPOINT**.
Vuelve donde viste a los esclavos y coloca los explosivos donde se te indica.



# MPUMALANGA, SUDÁFRICA
## Complejo de Pugari



Debido a la explosión, la mina empezará a venirse abajo, por lo que tendrás que buscar un ruta de escape lo antes posible. Ve hacia las vagonetas que hay al fondo y acciona la **palanca** que hay junto a la última para ponerlas en marcha. Ni corto ni perezoso, nuestro protagonista se subirá a una de ellas, por lo que tendrás que estar muy atento a lo que se te eche encima. Procura agacharte cada vez que pases por alguno de los arcos de la galería y no te preocupes de los enemigos que aparezcan, porque acabarán por ser atropellados. Cuando el viajecito se detenga de forma abrupta, salta de tu medio de transporte hacia un lado, porque enfrente te espera un **enemigo armado con un M-79** que no dudará en hacerte saltar por los aires. **CHECKPOINT**.



Agáchate cuando vayas sobre la vagoneta para no caerte de ella. Y ten cuidado.



En cuanto elimines a ese tipo, empieza a correr si no quieres ser atropellado.

A la derecha podrás ver una rampa que asciende hasta otro descampado, con un camión y una **caseta** a la izquierda. Entra en esta última sin que te vea el tipo que hay dentro y averiguarás que no es sino **Foreman Jones**. **CHECKPOINT**.
Tras el interrogatorio, podrás decidir si dejarlo con vida o acabar con él. Si decides vengarte, mejor hazlo desde la puerta de la caseta, ya que el camión que hay en el otro extremo del descampado se estrellará contra la caseta, (donde antes estaba el camión, hallarás ahora un **chaleco**).

»

» Tendrás que enfrentarte a casi una docena de soldados que quieren tu cabeza por eliminar a su líder. Busca refugio y elimínalos uno a uno.

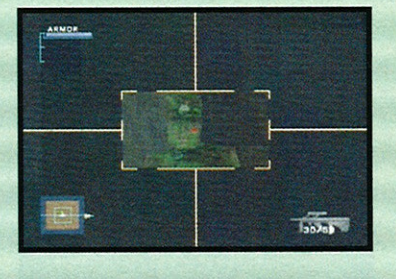

Tus ataques ganarán efectividad cuanto más cerca esté el enemigo en cuestión.


Las misiones son de los más variadas, incluso te vendrá bien saber informática.

Continúa por la siguiente rampa y acaba con los tres guardias que patrullan esta zona, uno de ellos en lo alto de la muralla. Coge si te hace falta el **chaleco** que hay junto a otro camión. Continúa caminando y eliminado guardias hasta que veas una puerta que lleva a una escalera. Baja por ella y accederás a una sala de suelo enrejado en la que tendrás que acabar con dos guardias que hay debajo de ti. Detrás de la maquinaria roja de la derecha verás un **interruptor** que debes pulsar para cumplir otro objetivo. **CHECKPOINT**. Continúa por la escalera que hay en el otro extremo y saldrás al exterior. Ve hacia la derecha y de repente verás caer desde una oficina en lo alto a un compañero tuyo, pereciendo sin remedio. Tras él bajarán dos soldados que debes quitarte de encima para ir a la derecha y encontrar una caja con un **chaleco antibalas**. Entra por la puerta por la que salieron los guardias y sube a la **oficina**. Allí hallarás un **ordenador** que debes manipular. **CHECKPOINT**. En ese instante, unos miembros de Apartheid aparecerán en el tejado de enfrente y dispararán. Tu compañero Dejesus te librará de ellos. Baja al patio y habla con él para luego ir hacia el **elevador** que hay en el fondo y acabar con tres enemigos con chalecos.



# KABUL, AFGANISTÁN
## Distrito Shirpur



Camina de frente por esa misma calle hasta la segunda casa. Asómate por la pared derruida y verás a un **francotirador** de espaldas a ti, sobre una plataforma al que tendrás que eliminar de un disparo. **CHECKPOINT**. Detrás de la pared de la izquierda hay un soldado bien armado. Cuando lo elimines, cógele el **rifle de visión nocturna** y sigue por la "puerta" que hay bajo la plataforma. Asómate a la calle para ver a lo lejos un segundo francotirador, sobre un autobús. **CHECKPOINT**. Acaba con él, sube al autocar y desde ahí acaba con otro que hay a tu espalda, en la azotea de un edificio. **CHECKPOINT**. Baja al suelo por el otro lado hasta que des con una casa con ventanas y un tipo dentro. Acaba con él y avanza por las habitaciones. En la segunda verás una plataforma a la que subir y desde la que llegar a un agujero en el suelo que hay más adelante. Déjate caer por él hasta un pasaje subterráneo y **verás en la pared el mapa que buscas y al que has de sacar una foto**. **CHECKPOINT**. Avanza con cuidado por el corredor, porque al final hay un par guardias patrullando. Cuanto te libres de ellos, verás dos caminos por los que seguir. Ve por la izquierda y avanza hasta que puedas entrar a un habitación a la izquierda con otro guardia dentro. Elimínalo con cuidado y luego entra para ver una **caja verde que tendrás que manipular. CHECKPOINT. Una cuenta atrás comenzará** y tendrás que salir por patas. Sal de nuevo al pasillo, acabando con el guardia que aparece por sorpresa, y gira a la izquierda. Al fondo del pasillo verás unas cajas amontonadas gracias a las que podrás alcanzar el agujero que hay en el techo. Sal por él y quédate quieto hasta que acabe la cuenta atrás. **CHECKPOINT**. No sigas subiendo al piso superior y baja de nuevo por el agujero para retroceder hasta el cruce de caminos que viste antes. Sigue ahora por el otro corredor que antes no tomaste, el que está excavado en la roca. Más adelante encontrarás otra bifurcación, donde tendrás que escoger el camino que está más a la derecha. Al final verás una mesa a la que podrás subir para alcanzar el agujero en el techo que te llevará de nuevo a la superficie. Mira el mapa para ver dónde te encuentras y busca refugio, porque es posible que un soldado venga directo hacia a ti con malas intenciones. Intenta evitar que te vea y elimínalo en silencio. Ponte ahora bajo el marco de la puerta y elimina desde ahí a otro de los francotiradores que se encuentra apostado justo encima de ti, en la azotea del edificio de enfrente. **CHECKPOINT**. Cuando acabes con él recibirás la compañía de varios de sus colegas, por lo que debes mantenerte muy alerta. Una vez liquidados todos, tira por la calle en la que estás hacia la derecha y dobla la esquina a la izquierda. Aquí te enfrentarás a un par de enemigos, uno de ellos escondido en un hueco en la pared de la izquierda. Avanza hasta el final, acaba con un francotirador que hay en la casa de enfrente y, una vez despejes la zona, entra en la casa de la derecha, casi en la esquina. **CHECKPOINT**. Camina por ella y sube unos escalones que hay al fondo mediante los que accederás al puesto donde se encontraba apostado el último francotirador que abatiste. Sal a la terraza por la puerta de al lado y, bien a cubierto, **coge la AU300**. **CHECKPOINT**. Con esa flipada de arma podrás acabar con tus enemigos aunque se encuentren tras una pared, como podrás comprobar con el francotirador que tienes en el edificio de enfrente. **CHECKPOINT**. Ahora baja hasta la calle y sigue por la derecha, hacia el arco de piedra que ves al fondo. En una casa medio derruida que hay en un lateral encontrarás un **chaleco** en una caja. Ahora sigue hacia el marco, deshaciéndote de los enemigos que te salgan al paso y gira a la izquierda en la siguiente esquina. En el edificio que hay en el lado derecho de esta calle se encuentra el último francotirador, al que abatirás con facilidad con tu nueva arma. **CHECKPOINT**. Cuando lo consigas, verás que **tienes como misión ir a la zona donde serás rescatado**. Ese lugar no es si no el autobús que encontraste empotrado contra un muro, que además está muy cerca de donde te encuentras (mira el mapa). Súbete a él después de limpiar la zona y **recibirás un mensaje: el helicóptero está siendo atacado por 4 tipos con lanzagranadas. Búscalos y elimínalos rápidamente con el AU300.**


Cuando acabes con los francotiradores, tendrás que hallar el punto de recogida.


Uno de tus mejores aliados será este rifle de visión nocturna. Un disparo, un fiambre.

# DUBLÍN, IRLANDA S.S. Lorelei

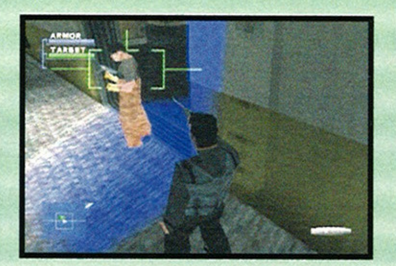
Elimina primero al tipo que hay encima de ti, en la grúa, y luego a los dos que aparecerán por sorpresa rodeando el container donde estás. Baja y ve hacia la esquina de la bodega que hay junto a una puerta verde pequeña. Allí, en el suelo, **coloca los primeros explosivos. CHECKPOINT**.
Ahora sal de ahí y ve hacia la izquierda hasta que veas que puedes seguir tanto por la derecha como para la izquierda. Toma esta última dirección y luego avanza por el pasillo hasta el fondo, acabando con un enemigo. Cuando dobles la esquina a la izquierda, tendrás que eliminar a otro guardia que hay al fondo y a otros dos que hay en el pasillo de la derecha. Ve por este último hasta el final y **coge una caja de munición para el rifle de francotirador**. Retrocede unos metros y entra en la bodega que hay hacia la mitad del mismo. Acaba allí con otro guardia que sube las escaleras y luego **coloca la segunda carga en el rincón superior izquierdo, en el suelo. CHECKPOINT**.
Vuelve al pasillo y retrocede un poco para luego seguir hacia la derecha y avanzar de nuevo por el pasillo paralelo al que usaste para llegar hasta aquí (mira el mapa si te lías). Tras unos metros, verás que puedes entrar en una tercera bodega de carga, a la izquierda. Entra en ella y acaba con los dos guardias que hay dentro para luego **poner la tercera carga en la esquina superior izquierda**. **CHECKPOINT**.
Sal de ahí y luego vuelve al pasillo para continuar hacia la derecha (al Este del barco). Despeja la zona y entra por una puerta que hay en el pasillo del fondo, donde hallarás un elevador. Monta en él y sigue hacia la zona donde hay una turbina enorme. Sube las escaleras y **coloca las últimas cargas. CHECKPOINT**.
Luego elimina a un par de empleados del barco, uno a tu espalda y otro a la izquierda de la turbina. Coge, antes de seguir subiendo por las escaleras, **munición para la HK-5** y un **chaleco antibalas** de las dos cajas que hallarás a ambos lados. Ahora sí, asciende por ellas y camina por el pasillo hasta que veas un escena en la que hablan dos tipos. De la puerta de la derecha saldrá uno de ellos, el cocinero, pero no hace falta que lo elimines, no va armado (mira la sección "Secretos"). Sube por las escaleras que hay la derecha y acaba con un tipo trajeado para hacerte con su

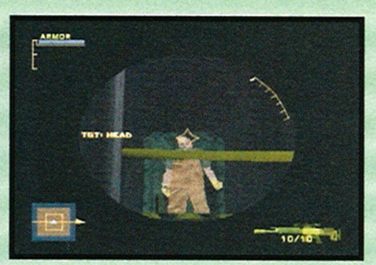

Deja vivir al cocinero y síguele hasta la cocina. Desbloquearás una arena secreta.


Tus enemigos no tendrán ninguna posibilidad si usas las armas así.

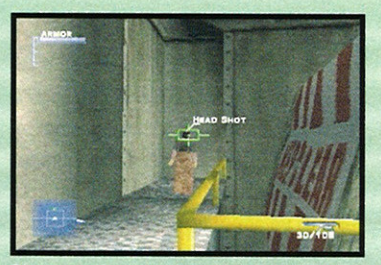

Antes de colocar las cargas explosivas, despeja la zona de molestos enemigos.

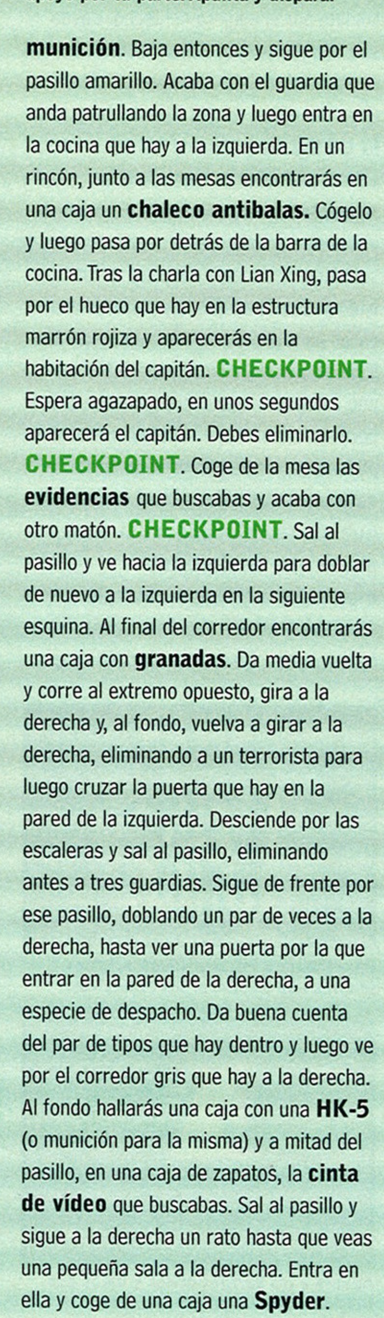

Cada vez que cumplas un objetivo, obtendrás un Checkpoint.






Al final, tu compañera necesitará fuego de apoyo por tu parte. Apunta y dispara.

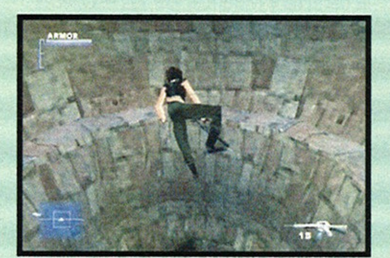

Si coges a los enemigos por sorpresa, te será mucho más fácil eliminarlos.



**munición**. Baja entonces y sigue por el pasillo amarillo. Acaba con el guardia que anda patrullando la zona y luego entra en la cocina que hay a la izquierda. En un rincón, junto a las mesas encontrarás en una caja un **chaleco antibalas.** Cógelo y luego pasa por detrás de la barra de la cocina. Tras la charla con Lian Xing, pasa por el hueco que hay en la estructura marrón rojiza y aparecerás en la habitación del capitán. **CHECKPOINT**.
Espera agazapado, en unos segundos aparecerá el capitán. Debes eliminarlo. **CHECKPOINT**. Coge de la mesa las **evidencias** que buscabas y acaba con otro matón. **CHECKPOINT**. Sal al pasillo y ve hacia la izquierda para doblar de nuevo a la izquierda en la siguiente esquina. Al final del corredor encontrarás una caja con **granadas**. Da media vuelta y corre al extremo opuesto, gira a la derecha y, al fondo, vuelva a girar a la derecha, eliminando a un terrorista para luego cruzar la puerta que hay en la pared de la izquierda. Desciende por las escaleras y sal al pasillo, eliminando antes a tres guardias. Sigue de frente por ese pasillo, doblando un par de veces a la derecha, hasta ver una puerta por la que entrar en la pared de la derecha, a una especie de despacho. Da buena cuenta del par de tipos que hay dentro y luego ve por el corredor gris que hay a la derecha. Al fondo hallarás una caja con una **HK-5** (o munición para la misma) y a mitad del pasillo, en una caja de zapatos, la **cinta de vídeo** que buscabas. Sal al pasillo y sigue a la derecha un rato hasta que veas una pequeña sala a la derecha. Entra en ella y coge de una caja una **Spyder**.
Sal y sigue por donde ibas para entrar por una puerta que lleva a unas escaleras en la pared izquierda. Baja y saldrás al pasillo en el que viste al cocinero. Gira la primera a la derecha y sigue de frente acabando con dos o tres matones. **CHECKPOINT**. Cuando llegues al fondo, gira a la izquierda y cruza la puerta que ahora estará abierta. Camina por el corredor mientras te libras de un par de enemigos y gira a la derecha, tras hacerte con un **chaleco** de una caja. En esta zona te verás envuelto en un tiroteo, así que extrema las precauciones. Dobla a la izquierda y ve al fondo despejando la zona. **CHECKPOINT**. Vuelve a doblar a la izquierda y llegarás a una zona muy parecida a la que dejaste atrás, no te despistes. Ve por el pasillo acabando con los malos que veas para girar al fondo a la derecha y continuar por las escaleras de la izquierda. Cuando llegues abajo, coge un **chaleco**. **CHECKPOINT**. Sigue por la siguiente puerta y saldrás a una de las bodegas en la que colocaste cargas explosivas. Baja las escalerillas mientras acabas con otro enemigo que te espera debajo de ti. Sal al pasillo y gira a la izquierda dos veces, para luego hacerlo hacia la derecha. Sigue por el estrecho corredor eliminando a los enemigos que encuentres y, cuando puedas, gira a la derecha para entrar en la bodega donde serás recogido. **CHECKPOINT**.
Tras la escena, **tendrás que proteger a tu compañera de los malhechores** que aparecerán a ambos lados de la grúa. **Usa el rifle de francotirador,** apuntando a la cabeza para eliminarlos rápidamente.

# COSTA RICA, RAIN FOREST
## Ruinas Aztecas

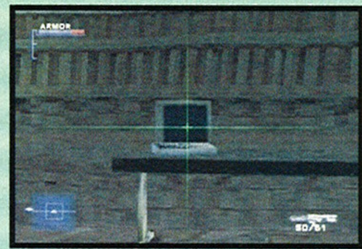
Escóndete del guardia que hay patrullando en el túnel enfrente de ti. Acaba con él para hacerte con su **recortada** y avanza por ese mismo túnel hasta llegar a una estancia donde hay un soldado con una **M16**. Da media vuelta y ve por el otro camino que viste al empezar, para encontrar en un agujero a un soldado enemigo herido. Salta por encima automáticamente y sigue (puedes escoger entre eliminarlo o no) hasta que llegues a un **cruce de caminos** con tres posibles salidas, aunque la única que no está bloqueada es la de la derecha. Sigue por ese camino y al final sube por la pared hasta lo alto, donde esperan dos soldados. Sal por la puerta y te encontrarás con dos posibilidades: seguir de frente o hacia la izquierda. **CHECKPOINT**. Escoge esta última y coge, un poco más adelante, **munición para la Falcon** tras librarte de un soldado enemigo. Si sigues por ahí no encontrarás nada interesante, así que date media vuelta y ve por el camino que descartaste antes. Avanza y más adelante escoge cualquiera de los dos posibles caminos, ya que llevan al mismo sitio, donde **recibirás una nueva comunicación**. **CHECKPOINT**. Baja las escaleras acabando con otro tipo y ve por el túnel de la derecha para, al final, ver una escena en la que los guardias amenazan a un científico. Como no puedes hacer nada, da media vuelta y sigue por el otro camino. Elimina a un par de guardias más y verás más adelante unas cajas. Súbete a la pila más alta y cuelate por el agujero del techo. Desde ese tejadillo podrás llegar hasta otro corredor si te dejas caer por un lado. Coge de un extremo la **munición para la UAS-12** y avanza de frente. **CHECKPOINT**. Antes de girar en la siguiente esquina a la izquierda, asómate y verás un amplio pasillo donde esperan 4 soldados. Asómate y **dispara a los bidones grises** que hay pegados a la pared para eliminar a tus enemigos. Con todo despejado, avanza para entrar en una estancia a la izquierda, aunque debes permanecer alerta, en cualquier momento puede aparecer algún soldado más. **En esta sala encontrarás el ordenador que guarda el modelo del virus, por lo que tendrás que manipularlo y luego destruirlo.** **CHECKPOINT**. Tras las nuevas instrucciones, **libera al científico** que tienes justo a la derecha, simplemente acercándote a él. **CHECKPOINT**. Justo después, busca refugio en las cajas verdes que hay junto a la pared, ya que aparecerán enemigos por la puerta dispuestos a liquidarte. Acaba con ellos y sal de nuevo al pasillo. Entra en el boquete que se ha abierto en la pared de enfrente con las explosiones de los bidones y podrás hacerte con el **chaleco** que hay en una caja. Regresa al pasillo y sigue hasta el fondo y para luego girar a la izquierda. En este nuevo pasadizo encontrarás al **segundo científico**. **CHECKPOINT**. Un poco más adelante, en una pequeña sala a la derecha, se encuentra el **segundo de los 7 ordenadores que debes destruir**. De vuelta en el pasadizo, retrocede un poco y entra en un túnel que hay en la misma pared que la sala en la que has estado. Al final darás con una bifurcación en la que debes tomar el camino de la izquierda para llegar a una estancia cuadrada donde hallarás una **H11**. **CHECKPOINT**. Sube por la rampa que hay junto a la caja y llegarás a una zona abierta en la que debes tener mucho cuidado, ya que te convertirás en un blanco fácil para los soldados que patrullan por la zona y de los que están encaramados a zonas altas. Cuando te libres de ellos, continúa por la entrada elevada que hay en una esquina. Camina con cuidado y **verás a un lado dos celdas con un par de científicos. Para liberarlos, necesitas encontrar los explosivos de turno.** Sigue de frente y luego gira la derecha, pero no salgas al patio hasta que no cojas el chaleco que hay en un rincón. Ahora sí, asómate y observa la escena. Tendrás que ser muy rápido en abatir a los dos soldados que amenazan a la doctora, para luego lidiar con los que aparecerán por sorpresa. **CHECKPOINT**. Ahora **destruye el ordenador** que hay en la mesa y cruza el patio para atravesar la pared por un hueco. Liquida a tres soldados más y sigue por el único corredor que hay, donde **verás un par de celdas con científicos** y otra con **granadas** y un soldado. Cuando lo elimines, sigue por el túnel que hay en la pared opuesta hasta salir al aire libre y acaba con el guardia que hay sobre ti. Más adelante encontrarás la entrada a una amplia sala con dos guardias y donde **hallarás otros 3 ordenadores que destruir**. Sigue, liquidando al soldado que aparecerá por la espalda, y en la primera sala pequeña que hay a la derecha encontrarás los **explosivos.** **CHECKPOINT**. Retrocede y **usa los explosivos para liberar a los 4 científicos que hay en las celdas.** Cada vez que liberes a uno obtendrás un checkpoint y aparecerá un soldado. Ve al lugar donde cogiste los explosivos y avanza al final del pasillo para hallar al **Dr. Freid** escondido. **CHECKPOINT**. Tu listado de objetivos se actualizará, baja por el agujero de delante para coger la **reliquia**. Da media vuelta y sube para entrar en la estancia que hay a mitad del pasillo. Camina por el corredor de delante hasta coger un **chaleco** y llegar a una sala a la izquierda con un soldado. Coge de una caja la **muestra del virus** y **destruye el último ordenador** junto con otro soldado que vendrá por la espalda. **CHECKPOINT**.



En esta fase tendrás que sudar la gota gorda con tanto tiro y escalada.



Para liberar a los científicos, primero tendrás que encontrar los explosivos.



Estate atento, no vayas a dejarte algún ordenador sin destruir. Con una bala basta.



Apunta a los barriles grises y harás que tus enemigos salten por los aires.



# DUBLÍN, IRLANDA Astilleros

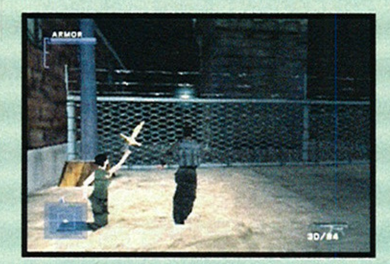




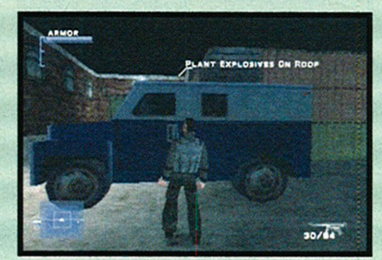
Nada más empezar, serás recibido por un par de enemigos con chalecos antibalas. Al primero, el que se coloca enfrente de ti, puedes eliminarlo disparando a los barriles que hay a la izquierda. Para liquidar al segundo has de ser muy rápido y darle en el "melón" antes de que te aniquile. Luego avanza de frente y coge un **chaleco antibalas** junto a un contenedor rojo. Gira a la derecha, luego a la izquierda y **encontrarás a tu compañera del MI6, Maggie**. Cuando salga pitando tras la charla, síguela y avanza corriendo mientras ella te cubre de los francotiradores. Al final, **darás con un camión al que has de subir para poner una carga explosiva** y salir por piernas. **CHECKPOINT**. Date media vuelta rápidamente y acaba con un tipo vestido de negro que está acribillando a Maggie. Después coge el **chaleco** que hay a la derecha del camión y **munición para la HK-5** frente al él. Ahora retrocede un poco y gira a la derecha hacia un hangar, mientras soportas de mala manera el fuego de un tipo agazapado en la torre que hay en mitad del patio. **CHECKPOINT**. Habéis quedado atrapados en un hangar junto a con unos cuantos terroristas escondidos que os están inflado a granadas. **Tu prioridad será seguir a Maggie** hasta que se pare tras unas cajas. En ese momento, asómate por el lado izquierdo para hacer salir a un terrorista con chaleco a lo lejos, junto a unos **bidones**. Dispara a estos últimos y conseguirás acabar con él y de paso destrozar la otra puerta del hangar, por donde podréis salir. **CHECKPOINT**. Una vez fuera empieza a disparar sin parar, porque aparecerán un montón de enemigos, aunque contarás con la ayuda de agentes del MI6. Al fondo, junto a unos contenedores, **encontrarás el segundo de los camiones que tienes que volar**. Hazlo, ya sabes cómo. **CHECKPOINT**. Luego ayuda a despejar la zona y avanza hacia el otro extremo, hasta que uno de los agentes hable contigo. Ve hacia la derecha y acaba con un enemigo con chaleco que hay sobre el tejado de un hangar. Antes de entrar en él, coge de una caja que hay a la derecha del portón, una **MIL 15**. Ahora sí, entra en el hangar y **camina hacia el fondo para encontrarte con tu compañera y un agente llamado Rusell que debes proteger a partir de ahora**. Síguele al exterior hasta que se pare junto a una puerta cuya cerradura empezará a manipular. Tú, mientras tanto, debes protegerle de los terroristas. Cuando acabe, entra al edificio con él y sube las escaleras para entrar en la oficina donde se encuentran los datos que buscas. Date media vuelta, porque aparecerán varios enemigos. **CHECKPOINT**. Cuando los despaches y te despidas de tu protegido, sal y elimina otros dos terroristas más. Baja las escaleras y coge el **chaleco** que hay en un rincón tras despejar la zona con cuidado. Luego sigue hasta el fondo del hangar, elimina a dos terroristas más, coge otro **chaleco** de una caja y camina hasta que veas un portón casi oculto a la vista por unos bidones amontonados frente a él. Ponte a cierta distancia y dispara a dichos **barriles** para que salten por los aires. Sal al exterior y abre fuego de nuevo contra tus enemigos mientras vas al lado izquierdo. Allí encontrarás el **tercer camión** que volar y dos cajas, una con un **chaleco** y otra con una **Spyder**. **CHECKPOINT**. Da media vuelta y sigue de frente, eliminado a unos cuantos terroristas más, hasta entrar en un túnel. Coge un **chaleco** de una caja que hay junto a la pared de la izquierda y avanza hasta ver el **último camión**. Acaba con los tipos que lo custodian y coloca los explosivos para volarlo.



La mejor forma de acabar con los enemigos con chaleco es así.

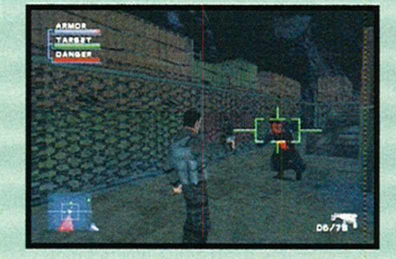


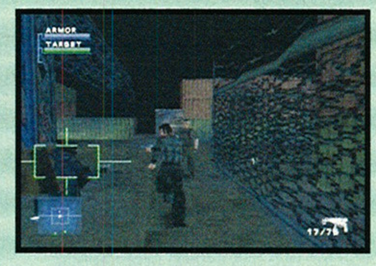
Aprovecha y avanza mientras tu aliada te proporciona fuego de cobertura.




Cuando encuentres algún camión, colócale una de las carga en el techo.

# DUBLÍN, IRLANDA Astilleros superiores







No permitas que ninguno de los tipos de negro se acerque a Niguel.



Afortunadamente para ti, ninguno de los terroristas lleva chaleco antibalas.

Empieza a correr de frente, eliminando enemigos, hasta salir del túnel. Más adelante tendrás que girar a la izquierda para encontrar a **Niguel**. **CHECKPOINT**. **Tu misión ahora será seguirle por el laberinto de cajas y contenedores y protegerle de los terroristas.** No le pierdas de vista o acabarán enseguida con el chico. **CHECKPOINT**.

La tensa persecución acabará al encontrar el último camión. Sin embargo, Niguel no dejará que lo hagas saltar por los aires y se irá montado en él, tras lo cual recibirás ordenes de pararle los pies. Coge el **chaleco** de la izquierda y sigue por el túnel por el que se ha ido el chico. Cuando le veas parado junto al camión disparándote, liquídalo con facilidad para acabar la misión.



# KABUL, AFGANISTÁN Área del desierto



Tras la escena, prepárate porque **tienes que eliminar a 3 soldados afganos que empezarán a atacar el convoy**. Cuando despejes la zona sigue tras el camión y verás como otro enemigo surge a la izquierda del camino. Acaba con él y luego con un compañero que anda en las proximidades y busca en las cercanías una entrada a un túnel. **CHECKPOINT**. Avanza con cuidado, ya que te esperan un par de tipos en el interior, y sigue hasta que salgas al exterior. Asoma la cabeza y verás a tres enemigos, que no son otros que los que están machacando a tus compañeros del convoy a base de morterazos. Una vez despejes la zona, coge de un rincón un **chaleco**. **CHECKPOINT**. Vuelve al túnel y sal de nuevo al exterior, mientras eliminas a un par de rebeldes. **CHECKPOINT**. Ahora ve hacia el camión y **adelántate un poco para recibir la bienvenida de tres guerrilleros mientras proteges a Ellis**. Cuando te libres de ellos, verás cómo tu compañero **vuela una alambrada** que bloquea el camino usando un explosivo. Avanza tú un poco, coge un **chaleco** de la caja de la derecha y **haz saltar por los aires la segunda valla. CHECKPOINT**. Sigue de frente hasta que llegues a un puente por el que no podrás continuar, ya que está minado. Deja ese problema a Ellis y preocúpate del francotirador que os está cosiendo a balazos desde el flanco izquierdo. Baja por ese lateral del puente y ve en su busca para liquidarlo. **CHECKPOINT**. Ahora da media vuelta y sitúate bajo el **puente**. **En uno de sus laterales verás adosados unos explosivos que tendrás que desactivar.** Súbete en la roca y, de ahí, a la viga horizontal para alcanzar la carga sin dificultad. **CHECKPOINT**. Regresa junto al convoy y avanza junto a él hasta que encuentres una **segunda mina** en mitad del camino. **Tu compañero se pondrá a desactivarla y tú debes protegerle** mientras tanto de los enemigos que aparezcan para matarle. **CHECKPOINT**. Recoge un **chaleco** que hay junto a unas cajas, fuera del camino, y regresa para quedarte ahora cerca del camión y espera a que aparezcan más enemigos. Vuelve junto a Ellis y adelántate para encargarte de unos francotiradores (mejor si lo haces desde una de las paredes elevadas de los lados). **CHECKPOINT**. Ahora da media vuelta y échale una mano a tu compañero con un enemigo para luego continuar hacia delante. Cuando estés entre las dos paredes elevadas, os tenderán una emboscada de la que será difícil salir, ya que atacarán a Ellis continuamente y tú tienes que protegerle. Procura acabar con los tipos que hay apostados en la pared contraria a él y luego elimina al resto. **CHECKPOINT**. Continúa de frente por el camino y volverás a encontrarte con el camino cortado y un buen montón de enemigos intentando freír al pobre Ellis. **Tu misión, por supuesto, será eliminarlos a todos ellos lo más rápido posible con toda la munición que tengas**. Despejada la zona, **coloca un explosivo en la valla** y habrás a acabado está misión.



**Ocurra lo que ocurra, debes proteger al convoy y a Ellis de cualquier ataque.**



**Para que el camión pueda continuar, desactiva la carga que hay en el puente.**

# KABUL, AFGANISTÁN Plaza en el Este

No hay nada mejor que un comité de bienvenida atacando frontalmente, ¿verdad? Delante de ti hay 4 ó 5 enemigos disparándote, pero antes de nada, quítate de delante del camión que has estado protegiendo, porque la lluvia de balas que cae sobre ti acabarán haciéndolo explotar. Luego acaba con tus enemigos (algo nada fácil) usando la munición que te quede y teniendo especial cuidado con los tipos encaramados al arco que hay al fondo. Coge un **chaleco** junto al camión y avanza con cuidado hasta la mitad de la calle, donde hallarás **munición para el M16** en otra caja a la izquierda. Detrás del arco que hay más adelante te esperan dos o tres enemigos más, algunos en las azoteas de los edificios. Continúa de frente por esa calle, dando cuenta de los enemigos que te salgan al paso, aunque lo más probable es que haya tranquilidad hasta llegar a la entrada a una plaza, lugar en el que Lian Xing contactará contigo. **CHECKPOINT**.
Ahora, **tu misión será buscar unas cargas de C4 para volar un tanque que hay al final de la calle**, pero al que no debes acercarte de momento porque te liquidaría de un plumazo.
Tus movimientos deben ser muy rápidos si quieres tener éxito, no te entretengas. Acaba con el tipo que tienes de frente y luego entra en la plaza torciendo hacia la derecha. Usa el rifle de visión nocturna para acabar con los tipos que hay en la azotea de enfrente y entra en la casa medio derruida de la derecha.
Allí, tras eliminar a otro enemigo, podrás coger **munición para la M16**. Justo en la siguiente casa, en una plataforma elevada, encontrarás algo de **munición para el PK-102**.





**Lo primero es encontrar en la plaza el lugar donde están los explosivos...**



**... para más tarde colocarlos alrededor del enorme tanque que amenaza al convoy.**



Ahora ve hacia la zona central de la plaza mientras eliminas toda resistencia y coge de otras dos cajas más, **munición para el M16** y un **chaleco**. Sigue hasta el otro extremo y, sobre una mesa, hallarás las **cargas de C4** que buscas, además de un **segundo chaleco** a la derecha. Ahora debes esperar, mientras acabas con más soldados, a que el tanque aparezca (si no lo ha hecho ya) por la calle que hay a la derecha, hasta quedarse parado en la zona central de la plaza. Ve directo hacia él, pero teniendo muchísimo cuidado con sus cañonazos. Una vez estés a su lado, cúbrete tras él del fuego de otros soldados y **empieza a adosar las 5 cargas en su fuselaje;** un poco repartidas o no funcionará. Un poco después, el tanque se pondrá de nuevo en movimiento y tendrás que alejarte de él, pero siempre teniendo mucho cuidado de que no te alcance si decide pegar otro cañonazo. Cuando estés a cierta distancia, aunque sin esperar demasiado o destruirá tú convoy, selecciona el detonador de tu inventario y haz estallar las cargas.



**La plaza está llena de soldados que no quieren más que complicarte la existencia**



## DESIERTO DE TANAMI, AUSTRALIA
## Base de testeo vírico del consorcio

**En esta misión uno de tus mejores amigos será el mapa, ya que vienen señalados la localización de todos los objetivos**. Debes dejar para lo último el rescate de la Doctora Weissenger. Mira donde se encuentra el **centro de comunicaciones** y dirígete hacia él dando buena cuenta de los enemigos que veas usando la M16. Cuando des con él, manipúlalo. **CHECKPOINT**. En cierto momento durante tu paseíto, recibirás otra comunicación en la que **se te encargará la eliminación de los 4 guardias que vigilan a la doctora**, todos equipados con chaleco. Para que esto te resulte más fácil, debes buscar una de las dos torretas (o las dos) que sostienen depósitos de agua para eliminar (tu AU300 va de perlas) a los dos francotiradores con chaleco que hay en ellas, y así hacerte con sus armas. Ahora **ve hacia el segundo objetivo marcado en le mapa: una fosa común donde han sido enterrados varios aborígenes y fotografíala. CHECKPOINT**. Hora de dirigirse a la tienda donde se encuentra la doctora. Elimina a los 4 guardias que hay alrededor usando el rifle de francotirador o la AU300 y luego entra dentro. Habla con ella y recibirás nuevos objetivos. **CHECKPOINT. Tienes que encontrar varios objetos relacionados con la investigación del Syphon Filter**. Mira el mapa y ve al que hay en la zona central de la base, dentro de una tienda. **CHECKPOINT**. Luego, ve ha la zona sur del complejo y encontrarás, en otra tienda, el **citoplasma sintético. CHECKPOINT**. Mira el mapa otra vez y verás la localización del tercer componente, en una tienda de campaña cercana a la de la doctora. **CHECKPOINT**. Ve a verla, pero antes de entrar, equípate con la AU300 y mira en el interior de la tienda mediante su visor. Descubrirás a tres soldados atacando a la doctora, con chalecos antibalas, por lo que tendrás que darles en el "melón". **CHECKPOINT**. Cuando lo consigas, escóltala al punto de recogida donde un helicóptero os espera, justo detrás de la tienda donde os encontráis en ese momento.
En el camino encontrarás a 6 ó 7 enemigos que no supondrán ningún problema a estas alturas, y que van armados con unas fabulosas **K3G4** que harías muy bien en coger.



**Saca una foto que demuestre las atrocidades que se están llevando a cabo.**



**Protege a la doctora de los soldados que la retienen. Algunos llevan chalecos.**



## AUSTRALIA
## Villa Yuendumu





Lo mejor que puedes hacer en esta misión de infiltración es ir directamente a por Silvers y acabar con él lo antes posible. Para ello, tendrás que ser muy sigiloso y usar el disparo a la cabeza desde lejos, ya que casi todos los enemigos van equipados con chalecos antibalas además de ir armados con K3G4. Mira el mapa y verás que Silvers está en el lado Oeste de la base. Coge el **chaleco** que tienes delante y avanza hasta un camión, desde el que podrás eliminar a un vigilante que hay en la torre de la izquierda y a otro tipo que patrulla por el lado derecho. Sigue hacia el Oeste, dando buena cuenta de los soldados que te encuentres, hasta que pases junto a una **caseta** con una pequeña ventana. **Dentro se esconde el primero de los aborígenes**, custodiado por un guardia que tendrás que eliminar. Luego entra y adminístrale la milagrosa vacuna. **CHECKPOINT**. Sal y sigue hacia el Oeste unos metros más. Tras pasar junto a una caseta alargada verás, detrás de ella, a Silvers junto a dos aborígenes arrodillados, y a otro soldado patrullando alrededor. Si eliminas a uno de tus dos enemigos, el otro se dará cuenta y ejecutará a los aborígenes. Para evitar esto, debes esperar en la esquina más cercana a ellos, a que ambos se alineen, de forma que de un solo disparo con tu rifle de francotirador al "melón" los elimines de golpe. Tan sólo espera a que uno esté justo detrás del otro para apretar el gatillo. **CHECKPOINT**. Ahora, **acércate a los aborígenes y dales la vacuna. CHECKPOINT**.
Con el comandante fuera de combate, tu búsqueda será sumamente sencilla, ya que armado con la K3G4 ninguno de los 3 ó 4 soldados que quedan te harán frente. »


Algunos de los cautivos están encerrados en lugares tan extraños como éste.


Para escapar del poblado, roba el camión que viste aparcado al iniciar la misión.

» El único que puede complicarte la vida es un francotirador que hay en un torreta, al noroeste, donde además **encontrarás a dos de los aborígenes**, uno de ellos en una especie de agujero en el suelo. **CHECKPOINT**. El último de ellos se encuentra en el Sur, lugar donde también se te asignarán **nuevos objetivos**. **CHECKPOINT**.

Para llegar hasta la zona de recogida, tendrás que conseguir un camión. Como habrás adivinado, el único que hay cerca es el que viste cuando empezaste el nivel, así que dirígete hacia él y róbalo mientras eliminas la escasa resistencia que encontrarás. **CHECKPOINT**. Liquida a los soldados enemigos que rodean el helicóptero y se acabó.



# OESTE DE MONTANA
## Cordillera PARAÍSO

La primera misión de **Teresa** será eliminar a los dos francotiradores que hay apostados en sendas torretas un poco más adelante. El de la derecha no ofrecerá problemas, pero para acabar con el de la izquierda debes tener mucho cuidado, así como con el tipo que aparecerá por sorpresa desde detrás de una roca. **CHECKPOINT**. Sigue por el camino prefijado (mira el mapa), acabando con los pocos enemigos que te salgan al paso y verás al **agente Demarco**. Cuando te acerques, te advertirá que se trata de una emboscada y surgirán por sorpresa dos tipos armados. Da cuenta de ellos rápidamente y libéralo. **CHECKPOINT**. Sigue hacia delante y **encontrarás unos postes donde colocar el artilugio que llevas encima** tal y como te han asignado. **CHECKPOINT**. En ese momento, aparecerán dos enemigos armados con recortadas muy cerca de ti, por lo que tendrás que ser muy rápido. Con la zona ya despejada, sigue hacia delante hasta el lugar donde cayó el satélite. Una escena te mostrará y aclarará varios hechos muy importantes. **CHECKPOINT**. Coge los **chalecos** de tus enemigos abatidos si los necesitas y retrocede hasta los postes telefónicos. Hasta que llegues y logres inutilizar el artilugio tendrás que enfrentarte con varios de tus nuevos enemigos, mucho más peligrosos que los de la Milicia, porque van armados con armas automáticas, es decir con HK-5. **CHECKPOINT**. Date media vuelta y regresa a la zona del impacto, donde te encontrarás con varios miembros de la Milicia intentando acabar contigo, pero a los que no debes disparar. **CHECKPOINT**. Sigue avanzando hasta que te encuentres en medio de un crudo combate entre las dos facciones. Acaba con los chicos con pasamontañas y no te pares a esperar que te den las gracias los lugareños. Unos metros más adelante encontrarás una casa. **CHECKPOINT**. Tendrás que avanzar por el poblado sin que te vean los miembros de la Milicia, aunque si te descubren, siempre podrás ponerlos a dormir usando la ballesta desde cierta distancia. Mira el mapa de vez en cuando para saber hacia dónde tienes que ir y, cuando dejes el poblado, camina hasta que te encuentres con unos tipos disparándote. Debido a su número y a que son compañeros tuyos (y por tanto inocentes) ignóralos si puedes y sigue el camino que te indican en pantalla hasta que llegues a una edificación.

Antes de liberar a alguien, examina los alrededores para ver si es una trampa.


Ten cuidado de no disparar a miembros de la Milicia, por mucho que ellos te ataquen.



La mejor forma posible de dejarlos K.O. es usar la ballesta que llevas encima.



# CORDILLERA PARAÍSO, MONTANA
## Base de la Milicia Dakton



Camina de frente bien armado y, cuando oigas unos disparos, disponte a recibir a un tipo de negro. Acaba con él y gira a la derecha mientras eliminas a otro. Asómate a un almacén que hay a la izquierda y verás como un miembro de la Milicia muere. Elimina al segundo chico de la NSA y salta a la pasarela de en medio (debajo encontrarás un **K3G4**), desde donde podrás llegar hasta la zona del almacén que tienes enfrente. **CHECKPOINT**. Tras unas cajas, encontrarás un agujero por el que bajar al piso de abajo, donde verás a dos tipos de negro interrogando a un lugareño. Acaba con ellos, aunque te resultará bastante difícil salvarle la vida al rehén, ya que tus enemigos van equipados con chalecos. Ahora busca en uno de los laterales un agujero por el que descender a un estrecho túnel. Camina por él y pasarás debajo de un agujero enrejado desde el que te "caerán" unos cuantos balazos. Aniquila a ese tipo y sigue para girar a la derecha, donde verás a otro enemigo al que eliminar. Al fondo, dobla a la derecha y sal por el agujero del techo. **CHECKPOINT**. Ve por el único camino posible y cuando dobles a la izquierda la próxima esquina, verás que dos tipos de negro tiene como rehénes a dos miembros de la Milicia.


Tienes que acercarte al coronel sin hacer nada de ruido y siempre agachado.

Si quieres salvarles a los dos, asómate y apunta a uno de los malos a la cabeza, dejando pulsado el gatillo (usa una ametralladora) mientras te diriges a la cabeza del segundo. Si lo haces lo suficientemente rápido, los rehénes se salvarán. Ahora abre la puerta que hay a la izquierda del container marrón y, tras entrar en el almacén, donde serás testigo de una escena en la que un alto mando enemigo se queda solo en una pasarela que hay sobre ti. **CHECKPOINT**. Como puedes ver en tu lista de objetivos, **tienes que acercarte a él sin que te vea y colocarle un rastreador**. Para ello, ve pegado a la pared de la izquierda hasta la primera caja grande. Súbete a ella con tranquilidad, ya que Silvers no te verá, y salta desde ahí (pulsa ▲) hasta la pasarela en la que se encuentra. Ahora sólo tienes que acercarte a él en silencio y colocarle el rastreador, para luego darte la vuelta y bajar a donde estabas antes. **CHECKPOINT**.


Intenta, siempre que puedas, salvar a los lugareños de los miembros de la NSA.

Si eliminaste al tipo que te disparaba desde arriba cuando estuviste en el túnel, podrás regresar tranquilamente hasta la pasarela e ir hacia el otro extremo del almacén, si no, elimínalo en el acto. Avanza por el polvoriento corredor hasta que salgas al exterior. Baja la rampa y luego gira a la izquierda para encontrar en un hueco, bajo esa misma rampa, al **agente especial Kelly**. **CHECKPOINT**. Tras liberarle, aparecerán en el extremo contrario del puente cuatro enemigos que tendrás que freír para proteger a tu compañero. **CHECKPOINT**. Tras esto, coge la **munición** y déjate caer por el pozo que hay junto al hueco donde encontraste a Kelly. Camina por la galería subterránea hasta que veas a un par de soldados de la Milicia y un **punto en el suelo señalado**. Hinca la rodilla en ese sitio mientras te interrogan si no quieres recibir una ración extra de plomo y luego ve tras ellos. **CHECKPOINT**. Cuando salgas al exterior, empezará un



A veces es conveniente mostrar un poco de respeto a tus nuevos aliados.


Los francotiradores son un auténtico peligro en esta fase. Elimínalos rápido.

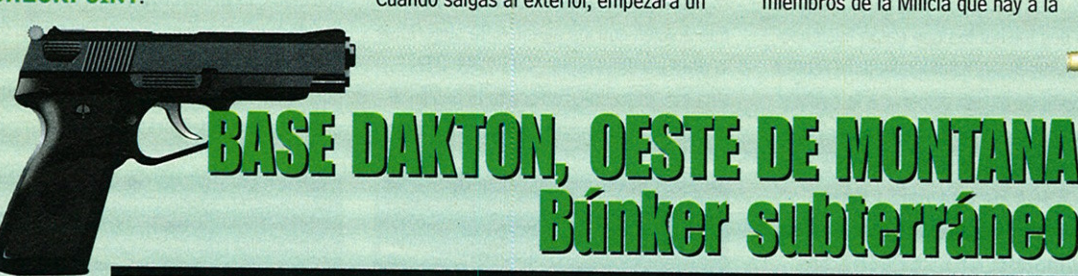
tiroteo entre los tipos de negro, tú y tus nuevos compinches. Hagas lo que hagas, tras la batalla debe de quedar al menos uno de tus "amigos" en pie, ya que al fondo tendrás que cruzar una puerta para salir a un patio repleto de compañeros suyos, y si no tienes a uno de ellos a tu lado para que dé explicaciones, te tomarán por enemigo. Ayúdales a eliminar a unos cuantos tipos de pasamontañas y luego entra por la que hay al fondo a la derecha. Cruza un par de habitaciones hasta que vuelvas a salir al exterior. Antes de acercarte a los miembros de la Milicia que hay a la


Los ataques llegarán desde cualquier lugar. Manten tu arma a punto.



Tendrás que ser extremadamente rápido cuando te encuentres en estas situaciones.

derecha, coge de una caja un **M-79**. Ahora, habla con ellos y te dirán que hay un par de francotiradores encaramados al tejado. Sal inmediatamente de su campo de tiro y dispárales mientras te cubres tras el edificio con cualquier arma, aunque tu nuevo M-79 va de perlas. Avanza un poco y cúbrete de nuevo, ya que hay un tercer francotirador en el edificio marrón de la derecha. Cuando acabes con él, ve hacia la rampa a la que se dirigen los milicianos. Baja por ella, acaba con los tres miembros de la NSA que hay en el interior y luego retira el colchón que hay en uno de los rincones.

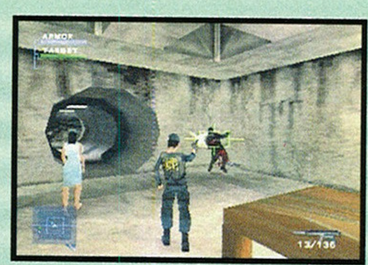


# BASE DAKTON, OESTE DE MONTANA
## Búnker subterráneo



**Ármate con algo potente y ve tras el chico.** Cuando se dé la vuelta tras una corta carrera, dátela tú también y recibe a un par de miembros de la NSA. Antes de volver junto a tu protegido, métete por el túnel que despide una luz azulada a la derecha de donde ahora se encuentra. Al fondo, cuélate por el agujero de la pared y, con cuidado de no caerte al vacío, coge una **K3G4** de la caja. Ahora regresa junto al chico y cuando se quede parado, ve por el túnel de la izquierda, el que tiene una luz verdosa para coger al fondo una **Falcon** de otra caja. Ahora sigue con el chico y se volverá a dar la vuelta, lo que significa que delante hay enemigos. Acaba con mucho cuidado con 5 ó 6 miembros de la NSA usando todo lo que tengas a mano. Ahora sigue tras él y acaba con otro tipo que os espera más adelante y sigue tras el chico hasta que se pare en una zona oscura para darte algo. **CHECKPOINT**. Date la vuelta rápidamente para recibir a dos miembros de la NSA con una ración de plomo. **Para ver por donde vas en la oscuridad, pasarás al modo visión nocturna**. Avanza con cuidado de no caer en ninguna de las grietas hasta que ya no sean necesarias la gafas de visión nocturna. Te encuentras en una pasarela en espiral que desciende y en la que tendrás que enfrentarte a un par de enemigos. Despáchalos rápidamente y continúa hasta que estés en una estancia con escaleras y una escena te muestre a dos tipos en lo alto de la misma que seguro, no tendrán nada que hacer contra ti. **CHECKPOINT**. »


Gracias al uso de gafas de visión nocturna no te despeñarás por las grietas y abismos.


Quédate cerca de la mujer embarazada y no dejes de apretar el gatillo nunca.


Si el chico encuentra problemas, se parará y buscará refugio mientras pasa el peligro.


En la mina darás con armas tan útiles como esta fantástica K3G4. Una suerte.


Ya ves que el método usado para abrir las puertas es un poco... rudimentario.

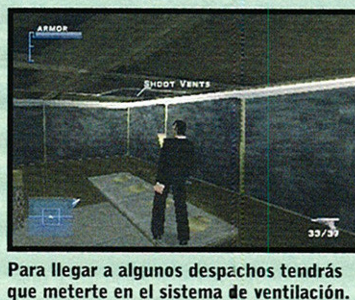

Los tipos de negro estarán presentes en todas y cada una de las salas que visites.

Coge el chaleco de la caja verde y sigue al muchacho hasta una sala con una mesa y una bandera de la Milicia, y que posee varias salidas. Sigue por la derecha y llegarás a una armería donde hay **munición para la HK-5**. Vuelve a la sala principal y sigue por el corredor que hay enfrente de la puerta por la que llegaste. Gira a la derecha y baja por unas escaleras hasta dar con una puerta gris. Ábrela y coge de una caja el **kit médico**. **CHECKPOINT**. Sal, acaba con un enemigo y ve hacia el rincón oscuro que tienes enfrente, ya que ahí encontrarás un pasillo semi-oculto que tiene una caja con **munición para la recortada**. Regresa a la sala de la mesa y sigue por el corredor que hay a la izquierda de la bandera. Allí, acaba con otro enemigo para encontrar a la madre del chico. **CHECKPOINT**. Sal a la estancia principal y escolta a la madre embarazada mientras acabas con los enemigos. **El chico conseguirá copiar de unos ordenadores en otra sala los archivos** que buscas. **CHECKPOINT**. Sigue a la madre y protégela hasta que llegues a un elevador donde os reuniréis con el chico para bajar a un nivel inferior. **CHECKPOINT**. Desde aquí, hasta que llegues a una sala con banderas, tendrás que protegerles de los agentes de la NSA. En dicha estancia, **proporciónale cobertura al muchacho mientras coloca unas cargas** en la puerta y escapa con su madre por un pasadizo secreto. Una vez llegues al final, acabará la misión.



# WASHINGTON D.C.
## Edificio de declaraciones del Senado

Tras la toma del control de Gabe, sal al pasillo y avanza de frente hasta la esquina. Al doblarla verás a un par de terroristas con chaleco antibalas. **Coge sus armas** y entra por la primera puerta a la izquierda. Cuando puedas, gira a la derecha y en el siguiente pasillo te darás de bruces con un tipo que lleva en las manos un subfusil interesante, el **Mars**. Pídele "amablemente" que te la entregue y luego retrocede un poco para ver un par de **puertas doradas** que llevan a los servicios. Entra en el de señoras, acaba con los dos terroristas que hay en su interior, coge las **granadas** de uno de los retretes y dispara a la rejilla del tubo de ventilación que hay en el techo. Introdúcete en él y avanza hasta que salgas por el otro extremo. **Caerás en el despacho de Hadden, donde hallarás los códigos que necesitas. CHECKPOINT**. Elimina a los dos tipos que caerán sobre ti y sal al pasillo para dirigirte a los baños de nuevo. Entra en el de caballeros y liquida a los dos maleantes que están haciendo sus necesidades fisiológicas para repetir la acción de antes: disparar a la rejilla y avanzar por el tubo hasta otra oficina. En esta nueva sala, **podrás hacerte con una K3G4 de una caja y abrir todas las compuertas que hay en el complejo. CHECKPOINT**. Sal, elimina a un par de enemigos y sal al pasillo que tienes a la derecha, en el que empezaste tu aventura. Ve hasta el fondo y gira a la derecha para quedarte en la entrada de una enorme sala con columnas. Dentro, a la izquierda, hay dos agentes federales de rodillas y a la derecha varios terroristas. Tienes dos opciones: entrar a saco con la K3G4 y arrasar con todos los enemigos con chalecos, o desde la puerta y muy, muy rápido, dispararles en la cabeza antes de que acaben con los agentes. Te sugerimos la primera estrategia. **CHECKPOINT**. Una vez liberados, retrocede al pasillo al que daba el despacho de Hadden, y llega hasta el final para luego montar en el elevador que lleva al subterráneo. **CHECKPOINT**. Cuando Aramov escape sal del ascensor y elimina a los enemigos que veas. A la derecha, en el rincón, hay una caja con **munición para la K3G4**. Espera que pase el metro por los primeros raíles y salta al siguiente sin tardar mucho, porque no dejarán de salir enemigos. Salta una vez más y finalizarás la misión.



Para llegar a algunos despachos tendrás que meterte en el sistema de ventilación.

No dejes que acaben con lo que están haciendo y sorpréndeles a tiros.

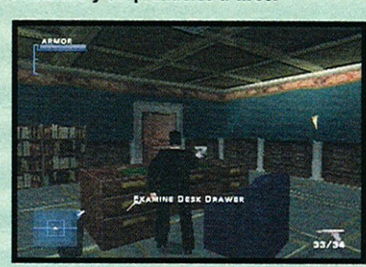

Una de las formas de salvar a los agentes federales es entrar a saco en la sala.



En el metro no dejarán de aparecer soldados enemigos. Corre al tren.



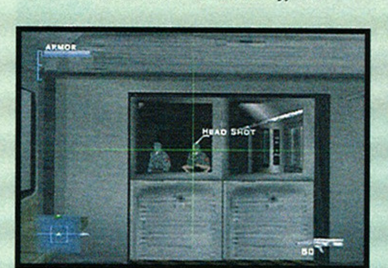
Casi todos los terroristas que han tomado el senado van equipados con chalecos.



En el cajón del despacho de Hadden se encuentra la clave que andas buscando.

# WASHINGTON D.C.
## Sistema de metro del Senado

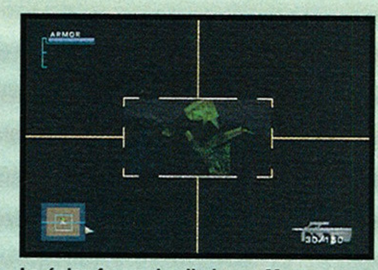
Nada más retomar el control, equípate con la G-18 para recibir a un par de terroristas. Avanza hasta el segundo vagón y coge de una caja un **chaleco**. En el tercer vagón caerán sobre ti dos enemigos más. Elimínalos y avanza hasta el sexto, donde deberás pararte antes frente a la puerta del fondo y que lleva al séptimo. Enfrente verás a dos tipos agazapados tras unos sillones del metro, uno con chaleco y el otro con granadas. Liquídalos y sigue hasta que recibas una **comunicación**. **CHECKPOINT**. Unos metros más adelante hallarás un **chaleco** y, dos vagones más adelante, verás a lo lejos a dos terroristas junto a una **rehén** arrodillada. Tendrás que acabar con los dos muy rápidamente mediante una ráfaga a la altura de la cabeza de ambos, moviendo el cursor velozmente. Luego libera a la rehén. **CHECKPOINT**. Avanza un poco y verás a Aramov escapar, dejándote en compañía de un par de tipos con chalecos. Acaba con ellos desde lejos. **CHECKPOINT**. Avanza un poco más y elimina a otras dos parejas de enemigos en los tres próximos vagones. **CHECKPOINT**. En el siguiente, verás la misma situación que antes. Para liberar al **rehén**, repite la técnica de antes. **CHECKPOINT**. Después de lidiar con unos cuantos terroristas más, darás con el **tercer y último rehén**, en una posición tan comprometida como siempre. Ya sabes lo que hay que hacer. **CHECKPOINT**. Ármate ahora con tu K3G4 y coge el **chaleco** de la caja que hay mas adelante. En el siguiente vagón aparecerán dos tipos atravesando las ventanas, el de tu espalda equipado con chaleco antibalas. Líbrate de ellos y continúa hasta un vagón en el que verás a un par de francotiradores apuntándote a la cabeza. Sal de su campo de tiro y espera unos instantes para que una extraña explosión acabe con ellos. Ahora camina hasta la mitad del vagón para recibir una **comunicación**. **CHECKPOINT**. Coge de la caja la **AU300** (imprescindible para acabar el juego) y avanza. Unos metros delante de ti verás a uno de los hombres de confianza de Aramov. Dispárale en la cabeza con rapidez o hará saltar por los aires esa sección del tren. **CHECKPOINT**. **Coge de la caja cercana explosivos y recibirás nuevas instrucciones**. Colócalos en la puerta del fondo y retrocede hasta que exploten. **CHECKPOINT**. Al fondo del siguiente vagón **verás a Mara con una rehén** tras un cristal antibalas. Para acabar con ella, súbete al techo del vagón en el que está, y avanza hasta casi el borde opuesto, con cuidado de no caerte. Equípate con la AU300 y apunta abajo hasta tener la cabeza de la Srta. Aramov en el punto de mira. Ya sólo falta apretar el gatillo para que todo.....¿acabe?



**Dispara rápido a los "melones" de los terroristas para salvar a la rehén.**



**Para llegar hasta el final del tren, coloca ahí los explosivos que has encontrado.**



**La única forma de eliminar a Mara es con el AU300 desde el techo del vagón.**

# SECRETOS Y JUEGOS OCULTOS

Para poder acceder a las distintas arenas y minijuegos, debes realizar algunas submisiones dentro del modo principal de juego. Para conseguirlo sólo tienes que seguir nuestras instrucciones. Al pie de la letra y sin dejarte nada.

### MINI-JUEGOS OCULTOS EN SYPHON FILTER 3:

- **Modo de juego Biathlon:**
En el nivel 1, cuando acabes con Shi-Hao, acaba con sus lugartenientes usando sólo el táser.
- **Base Militar:**
También en el primer nivel, salva al rehén al que amenaza Shi-Hao en el edificio que hay enfrente del hotel, eliminando a los enemigos que le rodean.
- **Puente Colorado:**
Al final de la misión 6, acaba con los cuatro tipos que atacan al helicóptero de rescate lo más rápido que puedas. Tienes que darte mucha prisa y te adelantamos que no te será nada fácil.
- **Almacén de Phagan:**
Completa el nivel 10 entero en menos de dos minutos.
- **Fortaleza de Rhoemer:**
En el nivel 14, debes llegar hasta el momento en el que robas el camión para ir hasta el helicóptero de rescate, al final de la fase, sin que ningún enemigo te detecte y sin usar el rifle AU300.
- **Mesa Verde Exhibit:**
Finaliza el nivel 17 en menos de 15 minutos, cumpliendo todas la misiones, claro.

### ARENAS MULTIJUGADOR:

- **Laboratorio de Rhoemer:**
Salva a las dos esclavas vestidas de blanco que encontrarás en el segundo nivel.
- **Silo de Misiles:**
En el nivel 3, no se te ocurra eliminar ni al piloto ni al copiloto del avión o no podrás desbloquear este mini-juego.
- **Kabul:**
Acaba con los 7 francotiradores del nivel 6 sin que nadie te detecte. A partir de ese momento, ya podrás empezar a llamar la atención.
- **S.S. Lorelei:**
Cuando juegues el nivel 7, sigue al cocinero hasta la cocina sin que te vea en ningún momento y, por supuesto, sin acabar con él.
- **Parque Izmailovo:**
En el nivel 16 tienes que salvar a tres miembros de la Milicia de ser asesinados por la NSA. El primero de ellos es el que encuentras justo antes de meterte por el túnel, al principio del nivel. Los otros dos se hallan inmediatamente después de salir de ese mismo túnel, al doblar la esquina a la izquierda.

### MODO SUPERAGENTE

Cuando finalices el juego podrás optar por guardar la partida. Si lo haces y luego la cargas, podrás activar el modo Super-Agente, dentro del menú de trucos de las opciones, desde el inventario. Con este modo activado, acabarás de uno sólo disparo con todos tus enemigos. Eso sí que es suavizar las cosas, ¿verdad?




**PlayManía te regala las mejores guías**
**Soluciones completas para tus juegos de PS2**



# ¡¡NUEVAS GUÍAS COLECCIONABLES!!

En PlayManía siempre estamos pensando en nuevas maneras de sorprenderos y facilitaros las cosas, por esta razón, este mes iniciamos una nueva colección de guías que hemos diseñado pensando en vuestra comodidad, adaptándola a las cajas de los juegos de PS2. Gracias al nuevo formato, podéis guardar las guías junto a vuestros juegos, para que las tengáis siempre a mano. Esperamos que esta nueva idea os guste tanto como a nosotros.

**Archívalas en las cajas de tus juegos favoritos**

# Dark Cloud

## Segunda parte

**Gracias a tu ayuda, Toan y sus amigos han conseguido avanzar bastante en su aventura. Sin embargo, aún quedan tareas pendientes por cumplir y enemigos por derrotar. Ármate de valor y sumérgete de nuevo en esta fantástica historia, para derrotar de una vez por todas al Genio Oscuro y reconstruir el mundo tal y como era antes. Sigue nuestra guía y completa la aventura. ¿Qué esperas?**

# Pueblo Muska Racka

**OBJETOS DE LAS TIENDAS:**
**Brooke:** Súper Agua, Queso, Súper Pollo, Sanador Poderoso, Polvo Reparador, Polvo Autorreparador, Polvo Suplente, Polvo Resurrección, Polvo Huir, Viento, Rompepiedras, Cazavoladores, Lingote oro, Pastel Patata.

Has llegado hasta aquí en busca de la nave lunar, pero no la conseguirás fácilmente. Antes **tendrás que vaciar el templo de monstruos y arreglar la aldea vecina**. De nuevo encontraremos un aliado: **Ungaga**. Pero antes de verle, tendrás que entrar en el templo y avanzar tú sólo.

**En frente del templo se encuentra la puerta que te llevará a Muska Rakka.** Por el momento sólo podrás entrar en una pequeña choza al fondo del pueblo y que parece ser la casa de Ungaga; el resto tendrás que reconstruirlo poco a poco.

Una vez hayas reconstruido la casa de las Tres Hermanas, aparecerá Ungaga para contarte la historia de su amor con Mikara. Acto seguido se unirá a la aventura. Para construir el pueblo al antojo de sus habitantes, tan sólo tendrás que darte cuenta de una cosa: todos tiene mini tótems en la puerta de su casa y todos son guardianes del Tótem. Por lo tanto, **tienes que poner las casas rodeando al Tótem según la figura del mini tótem de la entrada.** Para ayudarte, fíjate en el mapa.

Hasta que no tengas la casa del jefe al 100% no podrás entrar y hablar con ella. Es muy importante que la escuches bien, ya que te explicará la historia del templo y qué has de hacer para coger la nave. Después **tendrás que ir a ver a Zambo para que te de el "Sello Lunar" y a Enga para que te de el "Sello Solar"** (sólo te lo darán si tienen sus casas reconstruidas del todo).



Pregunta a todos los inquilinos cómo desean que coloques la casa.




Fíjate bien en el hueco de los mapas para colocar el objeto correcto.

| Casas | Objetos | Obsequio | Colocación |
|---|---|---|---|
| Jibubu | Mini tótem, Heno Caseta, Escalera, Jibubu | Fruta del Edén | Al lado del Tótem |
| Brooke | Mini tótem, Heno Caseta, Brooke | Ataque +3 y abrirá la tienda | Al lado del Tótem |
| Tres Hermanas | Mini tótem, Caseta Chismes, Magita Devia, Mikara | — | Cerca del Oasis |
| Casa del preso | Mini tótem, Gran Escaleras, Señal | — | Orientada al Este |
| Zabo | Mini tótem, Tejado Chismes, Heno Zabo | Impacto doble | Cerca del Tótem |
| Enga | Mini tótem, Escaleras Tejado, Chismes, Enga, Techo escalera | Espada Cazador y almacén | Cerca del Tótem |
| Casa del Jefe | Mini tótem, Caseta Caseta, Jefa Bonka | — | Cerca del Tótem y del Templo |
| Toto | Mini tótem, Toto Gosuke, Manivela Chismes | Espada Solar | Cerca del Tótem |

Cuando acabes el pueblo al 100%, te obsequiarán con un Diamante y un arma para Ungaga: Espejismo.

## Características de Rubi

A la pequeña bruja la encontraremos en Reinas, en la casa de Rey. Dispondrá de armas muy potentes que tendrás que hacer evolucionar según avance el desarrollo del juego, pero tranquilo, que poco a poco lo conseguirás.
Armas: Anillos y Brazaletes
Aumenta defensa: parfait bruja
Ataque: a distancia
Especial: carga mágica
Arma base: Anillo Oro (no evoluciona ni se destruye, pero sí se potencia)
Habilidad en mazmorra: acciona los interruptores de las puertas
Listado de armas:

| Arma | Evolución | Efecto |
|---|---|---|
| Anillo platino | Anillo Cristal/Anillo Hada | — |
| Brazoespina | Anillo platino | — |
| Anillo Bandido | Anillo Cristal/ Pocklekul | Robar |
| Pocklekul | Anillo Hada | — |
| Anillo Cristal | Anillo Diosa/Anillo Satán | Duradero |
| Anillo Hada | Anillo Destrucción | — |
| Anillo Diosa | Brazalete de Atenea | — |
| Anillo Satán | Anillo de Mobius | — |
| Brazalete de Atenea | Brazalete Secreto | — |

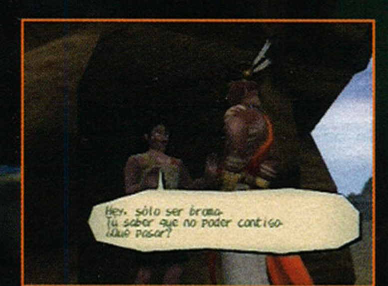
## Características de Ungaga

Ungaga se unirá a nuestro equipo de aventureros en el poblado de Muska Racka tras recuperarse de su pequeña depresión causada por una triste historia de amor. Su ataque será bastante útil para enemigos como Cabezas de bombardeo, ya que su ataque no es exactamente cuerpo a cuerpo.
Armas: Palos y Lanzas
Aumenta defensa: Escorpión Nervioso
Ataque: Cuerpo a cuerpo
Especial: Remolino de viento
Arma base: Palo de Lucha (no evoluciona ni se destruye, pero sí se potencia)
Habilidad en mazmorra: disipa la niebla negra en las puertas
Listado de armas:

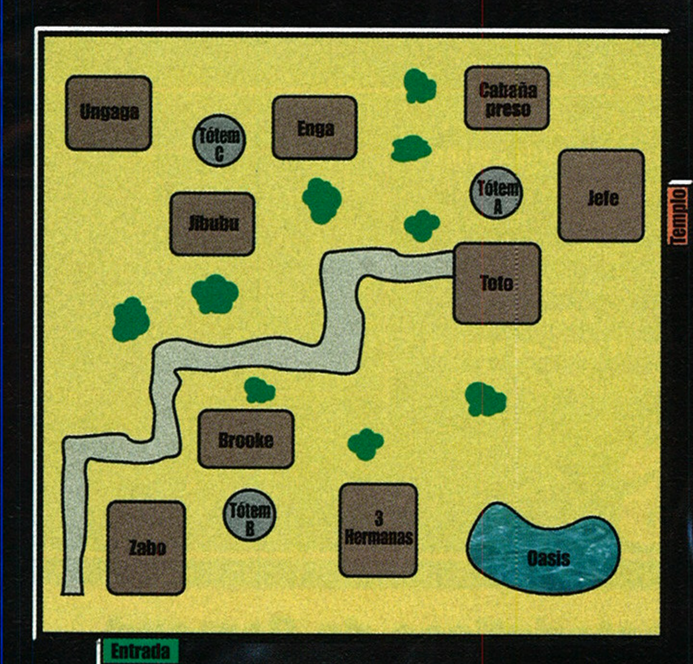
| Arma | Evolución | Efecto |
|---|---|---|
| Jabalina | 5 Uñaspie/Partisano | — |
| 5 Uñaspie | Cactus | Crítico |
| Partisano | Cactus | — |
| Helbert | Escorpión | — |
| Escorpión | Espejismo/Cactus | Veneno |
| Cactus | Espada Terra | — |
| Espejismo | Espada Terra/Ira de Hércules | Duradero |
| Espada Terra | Lanza de Babel | — |




Al colocar la casa de Brooke al 100%, podrás acceder a su tienda.



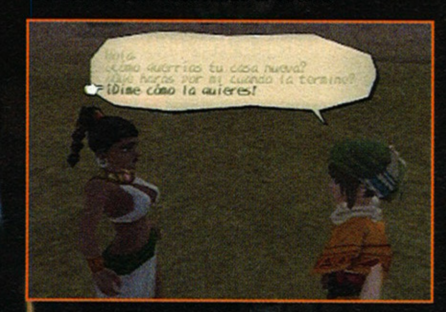

Tranquilo, sólo tendrás que pelear en la mazmorra, no en los pueblos.







Coloca las casas rodeando al Tótem.




# Templo del Sol y la Luna

**El Templo del Sol y la Luna consta de 18 niveles, a los cuáles podrás acceder si consigues el objeto: "Pizarrey" derrotando a un enemigo del nivel.** Podrás entrar en las zonas cerradas con una Llave Piedra.

**Peculiaridades de la mazmorra:**

- En el Nivel 4, seremos testigos de la charla entre Ungaga y el duendecillo.
- **El Nivel 5 es una zona limitada en la que sólo podrá entrar Goro.** No esperes encontrar ningún atlas en esta zona.
- Antes de adentrarte en el **Nivel 7**, de nuevo aparecerá Ungaga quejándose por su debilidad. Has de saber que **este nivel es zona limitada**; las reservas de agua disminuirán más rápidamente...lo de siempre.
- En el **nivel 9** nos encontraremos con un **enemigo duro de pelar**. No hay atlas, y para poder pasar de nivel tendrás que derrotarles. Después pasa por el arco con la ayuda de Ungaga.
- En el **nivel 12** nos encontraremos **otra zona limitada** en la que bajarán más rápido las reservas de agua, así que como siempre os decimos, entrad bien preparados por si no encontráis charcos de agua en toda la planta.
- **El nivel 13 es una zona limitada a Ungaga**, así que equípale bien, porque nunca se sabe los enemigos que te puedes encontrar en la zona.



Tendrás que derrotar a estos graciosillos antes de pasar al siguiente nivel.




A estos enemigos será mejor derrotarlos a distancia... ¡cuidado que explotan!




Los Dragones azules son enemigos duros de roer, así que ten paciencia.

## Jefe Final: la maldición del Rey

Parece que el combate será más sencillo que el del barco hundido. **Lo único que tienes que hacer es el ataque especial de Ungaga para hacer desaparecer el humo y dejar al descubierto el sarcófago. Ataca la tumba del faraón con el personaje que tenga el arma más evolucionada y repite esto una y otra vez hasta que ganes el combate.** En fin, facilito. Una vez lo hayas derrotado se abrirá una compuerta en la sala, la que lleva a la tumba real. Avanza hasta ella para llegar a la "Nave lunar".



Una vez se haya disipado la niebla ataca con el mejor arma de Toan.

# Zonas ocultas

**Las zonas ocultas de cada nivel en las mazmorras aparece en el mapa con forma de interrogación.** Para entrar en ellas, dependiendo de la mazmorra en la que estés, necesitarás un objeto determinado. Estas zonas son muy útiles e interesantes, ya que te permitirán encontrar objetos extraños y valiosos que no encontrarás en ningún nivel de las mazmorras (como las piedras preciosas para las armas) y permitirá aumentar el Abs de las armas rápidamente, debido a que los enemigos han incrementado su energía. Lamentablemente, no encontraremos los objetos para entrar en estas zonas tan fácilmente o tan frecuentemente como realmente querríamos. **Estos son los objetos que necesitaremos para entrar en las "partes de atrás" de las mazmorras.**

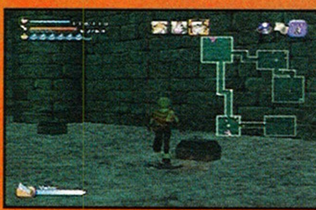
| | |
|---|---|
| Bestia Divina | Aceite de tranvía |
| Bosque del Búho Sabio | Rocío del Sol |
| Barco Hundido | Pescado podrido y hielo o pez coleante |
| Templo del Sol/Luna | Llave Pasaje |
| Mar Luna | Lanza Valor |
| Pasaje del Tiempo | Alfombra voladora |



El aceite de tranvía será el objeto que necesites en la primera zona.



En Reinas podrás comprar el pescado coleante en la pescadería.



Aunque veas que todo son cofres... ¡cuidado con los Imitadores!



Necesitarás la Tabla del Valor para demostrar tu valentía.

# La Luna

Una vez fuera del templo y a bordo de la nave serás testigo de muchas cosas, como por ejemplo la cara que realmente tienen los Selenitas ¡qué majos!
Bueno, a lo nuestro, cuando desembarques en la Luna, unos graciosos enanos como los de Brown Boo te darán la bienvenida, pero pronto te dejarán sólo en la gran ciudad. Antes que nada, **localiza a Samba en una gran torre a la izquierda de la entrada, ella te servirá de almacén. En la siguiente casa siguiendo a la izquierda localizarás a Jive, él te explicará como montar la Espada del Sol correctamente;** después puedes dar una vuelta por todo el pueblo. Si no te apetece conocer el pueblo, entra directamente en el edificio central; allí **conocerás a Ledan, el cual te acercará hasta el Mar Lunar**, la siguiente mazmorra.



# Gotas Amarillas

**OBJETOS DE LAS TIENDAS:**
**Ledan:** Agua Normal, Agua Sabrosa, Súper Agua, Súper Pollo, Bomba, Cazabestias, Polvo Suplente, Polvo Resurrección, Polvo Huir, Polvo Reparador, Polvo Autorreparador, Pluma de Dran, Chacal, Caracol, Lingote Oro.

Antes de adentrarte en el Mar Lunar, **pásate por la casa de Jive; allí verás a Ledan y podrás comprarle objetos y armas.**
Esta vez, en lugar de colocar casas **tendrás que organizar las partes de lo que parece ser un mecha** (más adelante sabremos para qué sirve).
**Al volver del Cráter 8, se nos unirá Osmond**, el último de nuestros aliados. Con su ayuda podrás ganar la "carrera en el Coliseo".
Una vez coloques la corona y el ojo en la parte HD, te darán la entrada para las carreras en el Coliseo.
**Una vez tengas el robot construido al 100%, te enterarás del lugar exacto en el que se encuentra el Genio y podrás llegar hasta él.** Pero antes, Osmond nos dará la oportunidad de prepararnos a conciencia para entrar en condiciones en el Castillo Glorioso Oscuro. No desaproveches esta ocasión y compra todo lo que sea necesario antes de llegar al castillo. No obstante, siempre podrás retroceder a las mazmorras anteriores para mejorar tus armas y encontrar valiosos objetos. Cuando estés listo, habla con Osmond para reanudar la aventura donde la dejaste y observa la secuencia de video.



**Primero hazte con todas las piezas del robot y luego colocalas tranquilamente.**

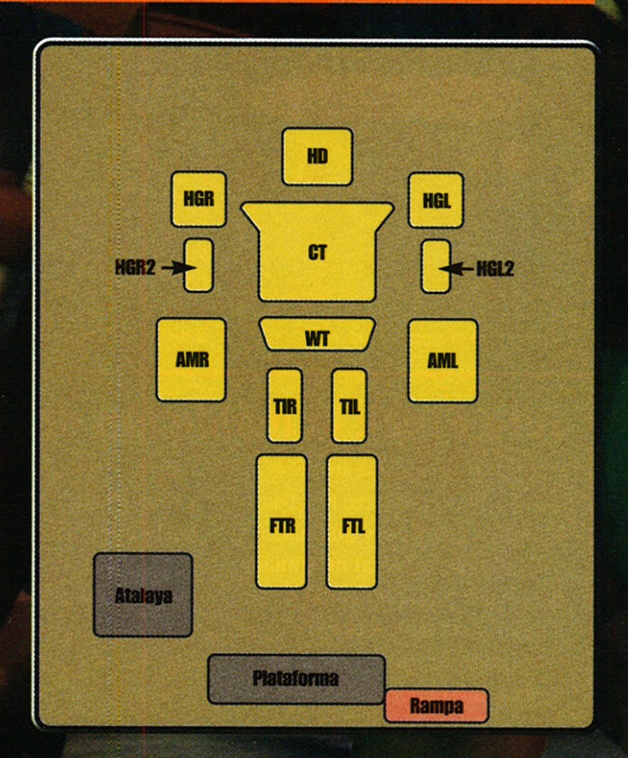


## Características de Osmond

Osmond será el último personaje que se unirá al equipo y el que menos armas tendrá; pero sin duda su ataque será uno de los más potentes.
Armas: Ametralladoras y Pistolas
Aumenta defensa: Galleta Zanahoria
Ataque: a distancia
Especial: ninguno
Arma base: Ametralladora (no evoluciona ni se destruye, pero sí se potencia)
Habilidad en mazmorra: vuela sobre precipicios muy anchos
Listado de armas:

| Arma | Evolución | Efecto |
|---|---|---|
| Caracol | Arma Bendición/Chorro Hexa | — |
| Chacal | Arma Bendición/Golondrina | — |
| Arma Bendición | Mofeta | — |
| Golondrina | Aplastador G | — |
| Mofeta | Choro Hexa | — |
| Aplastador G | Rompe Estrellas | — |
| Chorro Hexa | Supernova | — |

**Partes HD:** ..........corona y ojo
**Partes AMR:** ..........emblema elefante, colmillo de mamut, dedo, amonita y cuerno retorcido
**Partes AML:** ..........emblema elefante, colmillo de mamut, dedo, amonita y cuerno retorcido
**Partes HGR:** ..........urna grande, cabeza de águila, pluma de águila y Amuleto
**Partes HGL:** ..........urna grande, cabeza de águila, pluma de águila y Gotch
**Partes FTR:** ..........urna grande, caparazón, espina dorsal y clavo
**Partes FTL:** ..........urna grande, caparazón, espina dorsal y clavo
**Partes HGR2:** ..........urna
**Partes HGL2:** ..........urna
**Partes CT:** ..........escama, armadura blasón y esfera solar (se gana en el Coliseo)
**Partes WT:** ..........falda, calavera y cuerno de búfalo
**Partes TIR:** ..........urna y Tomahon
**Partes TIL:** ..........urna y Boon
**Atalaya:** ..........escalera, segundo piso y escalera



# Mar Lunar

**La mazmorra consta de 15 Cráteres a los cuáles podrás acceder cogiendo de tus enemigos la Pólvora necesaria para que funcione el cañón.** Sí, sí, tendrás que ejercer de hombre-bala para poder pasar de nivel. Además, para entrar en las áreas cerradas tendrás que encontrar una Manivela en un cofre del mismo nivel.

**Peculiaridades de la Mazmorra:**

- **El Cráter 1 es zona limitada.** Al pelear, las armas no absorberán energía de los enemigos sino que disminuirá la que ya tienen acumulada.
- **En el Cráter número 4 te encontrarás una zona limitada sólo para Ruby.** No hay atlas y será mejor que incorpores su arma más potente.
- **El Cráter 7 está limitado.** De nuevo las reservas de agua bajarán más rápido de lo normal. Llena tus bolsillos de botellas de agua; nunca se sabe si encontrarás un pozo en el nivel.
- **En el Cráter 8 nos encontraremos con una pequeña sorpresa: nuestro último aliado, el jefe de Gotas Amarillas.** Automáticamente nos llevará de vuelta al pueblo.
- **El Cráter 11 es un nivel reservado para Osmond** única y exclusivamente. Como ha sido el último en incorporarse al equipo, su ataque será un poco flojo, así que **entrena en las mazmorras de otros pueblos o compra el superarma que te vende Ledan.**
- **El Cráter 14 es otra zona limitada** en la que disminuirá más rápidamente las reservas de agua. Así que ya sabes cómo tienes que ir preparado en este nivel




Este será el objeto necesario para poder pasar de nivel a modo de "hombre bala"... ¡qué divertido!




Aprovecha los enemigos más difíciles para evolucionar las armas antes de llegar al enemigo final. Realmente te hará mucha falta.

## Jefe Final: Joe Minotauro

Este enemigo será de los que más quebraderos de cabeza te dará, así que pon atención. Para empezar, podrás ver que al comenzar el combate caen unos barriles desde las gradas al ruedo; estos barriles son los que utilizará el minotauro para aumentar su potencia de ataque. **Sólo podrás realizar un ataque certero si Joe está bebiendo del barril. En ese momento, has de darle un golpe con el personaje que tenga el arma más potente.** Intenta que no beba la sustancia de los barriles del todo o su ataque será temible.




Atízale antes de que termine el barril de Bebida energética o estás perdido.

# Castillo Glorioso Oscuro

**OBJETOS DE LAS TIENDAS:**
**Rey Hada:** Súper agua, Súper Pollo, Sanador Poderoso, Polvo Suplente, Polvo Resurrección, Polvo Huir, Polvo Reparador, Polvo Autorreparador, Pluma de Dran, Lingote Oro. Granate, Amatista, Aguamarina, Diamante, Esmeralda, Perla, Rubí, Peridot, Zafiro, Ópalo, Topacio, Turquesa. Ataque+1, Resistencia+1, Agilidad+1, Poder Mágico+1, Matadinos, Cazazombis, Cazamarinos, Rompepiedras, Cazaplantas, Cazabestias, Cazavoladores, Matabrujas.

Una vez despegues sobre el "mecha" te encontrarás con varias secuencias de vídeo. **Descubrirás quién es el personaje que apareció en la Guarida de la Bestia Divina y quién es el Genio Oscuro. También verás cómo manejan el robot.**
**Antes de entrar en el edificio, salva la partida y vigila la evolución de tus armas y los objetos que llevas contigo.**
Nada más entrar en el castillo, el extraño hombre que nos encontramos en la Guarida de la Bestia Divina nos contará todo lo que necesitamos saber sobre el Genio y lo que pasó en el pasado. Además, te "intentará" explicar cómo derrotarle antes de que sea demasiado tarde.
En esta ocasión no habrá ciudades que recomponer, aunque sí encontrarás **atlas** que abrir en los que tendrás que recomponer los recuerdos de Seda. No hay aldea ni pueblo donde recomponer las partes del diadorama, sólo podrás hacerlo en la misma mazmorra.



Éste será el aspecto del robot que construimos en Gotas Amarillas.



Seda nos explicará qué hacer para ir en busca del Genio Oscuro en su época.

# Pasaje del Tiempo

**Para pasar de era tendrás que conseguir de uno de los enemigos unas "Manecillas".** Con ellas abrirás la puerta para el siguiente nivel. **Para abrir las zonas cerradas en los niveles tendrás que encontrar la Llave Negra en los cofres.**

**Si sales de la mazmorra, cuando quieras, en el castillo te encontrarás con el Rey Hada, el cual te venderá objetos, te servirá de almacén y te venderá piedras preciosas.** Lo malo es que cada piedra te costará unos 3000 gildas... Los recuerdos que recojas en los atlas podrás recomponerlos en la mazmorra a través del menú. **Sólo cuando tengas todos los objetos montados en sus respectivos recuerdos podrás entrar en el último nivel**, hace 400 años. Además, cada vez que recompongas un recuerdo podrás verlo y averiguar qué es lo que pasó con el Genio.

**Peculiaridades de la Mazmorra:**

- **El nivel 5, hace 51 años, es una zona limitada para las armas de todos los personajes.** No podrás cambiar de arma en este nivel y además el Abs del arma equipada disminuirá progresivamente.
- **El nivel 8, hace 122 años, es otra zona limitada para las armas**, de modo que no aumentará el Abs de éstas ni tampoco podrás cambiarlas. Lo mismo te pasará en el nivel 12.
- **El nivel 19, hace 300 años, es una zona limitada para Xiao**, de modo que no podrás intercambiar los personajes. Prepara bien a este personaje antes de entrar y aprovecha para mejorar sus armas.
- **El nivel 20, hace 310 años, es una zona limitada para Goro**, así que colócale su mejor arma y procura llevar las alforjas llenas de comida y bebida.
- **El nivel 21, hace 322 años, es un nivel limitado únicamente para Rubi.** Prepara en condiciones a este personaje antes de entrar, y recuerda que nunca sabremos lo que nos encontraremos en la mazmorra.
- **El nivel 22, hace 340 años, es una zona limitada en la que sólo podrá avanzar Ungaga.** Incorpórale su arma más potente o intenta evolucionar las demás.
- **El nivel 23, hace 356 años, es zona limitada en la que sólo Osmond podrá avanzar.** Como éste es el último personaje que se unió al equipo, no andará muy bien con respecto a las armas, así que te aconsejamos que te dirijas a otras mazmorras para evolucionar armas, o bien, que uses objetos arrojadizos para derrotar a los enemigos.
- **En el nivel 25, hace 400 años, te encontrarás con el Genio**, por lo que te recomendamos que salgas del Pasaje del Tiempo y te prepares para una larga y difícil batalla.



Las Manecillas del Reloj será el objeto necesario para pasar de nivel.



Con la Llave Negra podrás abrir las puertas bloqueadas de la mazmorra.



Recuerda que gracias a los objetos arrojadizos podremos obtener objetos distintos a los que nos darán habitualmente.



Cuando llegues al reloj del último nivel coloca todos los recuerdos recogidos de los atlas y estáte atento a la historia.



Una vez hayas completado todos los pueblos al 100% y hayas vencido al Genio Oscuro, podrás acceder a una nueva mazmorra, en forma de Bonus, con nuevos enemigos.

## Características de Toan

Como dijimos en el número pasado, la lista de las armas de Toan es mucho más larga que la de otros personajes. Ésta es la continuación de la tabla:



| Arma | Evolución | Efecto |
|---|---|---|
| Espada Macho | Espada de Aga/Atolladero | — |
| Espada Selena | Nubeceleste | [illegible] |
| Claymore | Atolladero | — |
| Evilcise | Buscador drenaje | — |
| Dark Cloud | 7 Cielo | [illegible] |
| Espada Solar | Bigbang | Sto[illegible] |
| Buscador Drenaje | Dark Cloud | Escurrir |
| Espada Áspid | Espada Selena/Evilcise | — |
| Atolladero | Bigbang | — |
| Espada de Aga | Espatlamillia | — |
| Espatlamillia | Espada Crónica | — |
| Bigbang | Espada de Zeus | — |
| Mardan Eins | Mardan Twei | — |
| Mardan Twei | Arise Mardan | — |

## Jefe Final: Genio oscuro

**Para derrotarle tendrás que enfrentarte a tres de sus formas.** Te recomendamos que vayas bien surtido de Polvos Suplente y Resurrección, Muslos de Pollo y Bebidas Energéticas.

**1ª Fase: lo primero a lo que tendremos que enfrentarnos será a las manos del Genio.** Para ello, coloca el atributo en el arma según el color de la gema que tenga en la mano. Elige una mano, espera a que la introduzca bajo tierra y preparate para arrearle con el personaje que tenga el arma mas evolucionada. El genio te atacará con un rayo invisible que no podrás esquivar y con las manos.

**2ª Fase: la siguiente parte que hemos de combatir será la cabeza del Genio.** Empezará a atacar con un rayo muy potente; nuestro consejo es que con Rubi, esquives ese rayo y dirijas su carga mágica contra la cabeza, justo cuando termine de lanzar su rayo. Aparte de este rayo, el Genio utilizara de nuevo el ataque invisible que no podrás evitar de ninguna de las maneras.

**3ª Fase: tras vencer a la segunda forma del Genio, éste mostrará por fin su verdadero rostro.** Para vencerle tendrás que derrotar a sus dos guardaespaldas y apuntar a la esfera blanca que tiene entre los dientes. Fara ello, tendrás que tener incorporadas las mejores armas y hacer lo siguiente: el Genio tiene tres formas de ataque: un rayo de luz blanca que resucitará a sus secuaces y no te quitará apenas vida; unas bolas de fuego, fáciles de esquivar y que te quitarán la mitad de la barra de vida y por último, el súper rayo que te seguirá por toda la estancia hasta alcanzarte y que te vaciará casi por completo el contador de energía. Utiliza las Plumas de Dran para esquivar el super rayo más fácilmente y haz buen uso de todos los Muslos de Pollo. ¡Valor y al Genio!


Apunta con Rubi a la cabeza y dispara. Después, esquiva los rayos antes de...


... enfrentarte a la verdadera forma del Genio, pero siempre a distancia.

Una vez te hayas deshecho del Genio malvado y veas las escenas del final del juego, aparecerá una pantalla en la que te informan de la aparición de una nueva área en el mapa. Se trata de una **mazmorra de Bonus, que contará con 20 niveles,** enemigos nuevos y nuevos escenarios que podrás disfrutar siempre que quieras. Sin duda, será un juego muuuuy largo que podrás exprimir al máximo. ¡Suerte en la batalla!

## Consejos para convertirse en un gran pescador

En casi todos los pueblos encontrarás uno o dos lugares donde ejercer tus habilidades con la caña con tan sólo acercarte a los estanques. Al principio resulta más complicado de lo que parece, ya que los peces se comerán fácilmente los cebos; pero con tranquilidad y muuuucha paciencia, serás el amo del estanque.

El truco para pescar con un alto porcentaje de éxitos consiste en lo siguiente:

- No todos los cebos sirven para todos los peces.
- Además, aparte de los cebos convencionales, podrás utilizar cebos sorpresa, que no son otra cosa que objetos normales, como cereza vibrante o las nueces bomba, con los que podrás pescar igualmente.
- Una vez que hemos dado con un cebo válido, lánzalo cerca del pez y espera a que éste empiece a mordisquearlo.
- Aunque notes que el mando vibra y que la boya de la caña se hunde un poco, aguanta sin tirar de él o te quedarás sin el cebo.
- Concentra toda tu atención en la boya y espera a que el pez tire del anzuelo fuertemente. El momento ideal para recoger el sedal será cuando la boya se hunda completamente debajo del agua.
- Una vez esté la presa enganchada pulsa repetidamente ✖ para no perderla y... ¡voilá!

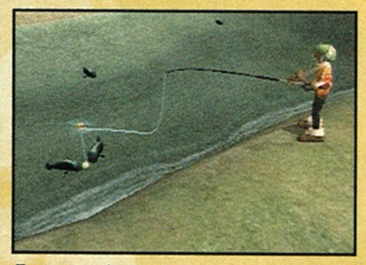
En total encontrarás 5 estanques, en los que encontrarás unos determinados tipos de peces. Para ayudarte en tu pesca, hemos confeccionado una tabla en la que figuran las clases de peces y sus cebos favoritos:

| | Peces | Cebos |
|---|---|---|
| NOLUM | Niler | nueces bomba, mimi, minon |
| | Nonky | minon, melocotón viscoso |
| | Gummy | Espinoso, Pastel patata, cereza vibrante |

| | Peces | Cebos |
|---|---|---|
| PUEBLO CAZADOR | Nonky | pastel patata, nueces bomba, melocotón viscoso, cereza vibrante, minon, espada de seda |
| | Gummy | mimi, espinoso, cereza vibrante |
| | Baku Baku | podómetro, cereza vibrante, espada de seda, espinoso |
| | Gobbler | melocotón viscoso, mimi, nueces bomba, espinoso |
| | Tartán | minon, pastel patata, espinoso, nueces bomba, cereza vibrante, podómetro |

| | Peces | Cebos |
|---|---|---|
| REINAS | Piccoly | Evy |
| | Kaji | Evy, podómetro |
| | Bobo | Evy |
| | Bon | Evy |

| | Peces | Cebos |
|---|---|---|
| MUSKA RACKA | Guarida | cereza vibrante, pastel patata, espada de seda |
| | Negie | cereza vibrante, nueces bomba, minon, espada de seda, melocotón viscoso, pastel de patata |
| | Heela | podómetro, pastel patata |
| | Mardan Garayan | manzana venenosa (Sólo se pescará al atardecer) |
| | Baron Garayan | pastel patata |


Espera pacientemente a que se hunda la boya en el agua para tirar del sedal.



El arma aparecerá en la lista de objetos cuando pesques a Mardan Garayan.

**Una vez hayas recolectado varios puntos de pesca, que variarán dependiendo de las piezas capturadas, podrás ir a la tabla de información de cualquier estanque y cambiar los puntos que te hayan dado por objetos muy útiles en la mazmorra.**

Algo que debes tener en cuenta es que tanto Baron Garayan como Mardan Garayan son peces legendarios y por lo tanto los puntos de pesca, independientemente del tamaño, serán bastante elevados. Pero además, al ser capturados te permitirán canjear los puntos por un arma nueva que no encontrarás en ningún otro lugar (ni en los cofres de la mazmorra). Este arma se llama Mardan Eins y podrás evolucionarla como las demás, salvo por un pequeño detalle: en el menú de Evolución no aparecerán reflejadas las categorías que debes mejorar. Por ello, incorpora todas las gemas posibles al arma hasta poder evolucionarla.

# Atlantis El Imperio Perdido

## 2ª Parte

Aquí estamos de nuevo para culminar de una vez por todas la épica búsqueda del continente perdido, sin dejarte ni un extra ni un bonus por el camino. Sigue nuestras indicaciones y no tendrás problemas para alzarte, por fin, con el éxito.

# EXTERIOR DE ATLANTIS

Bien, hemos llegado. Ahora sólo falta encontrar la forma de entrar en la Atlántida. Los enemigos en este nivel son un poco más exóticos, pero se acaba con ellos de la misma forma. Si quieres, **usa los cristales de colores para otorgar al bumerán más fuerza.** Procura no acercarte demasiado a ellos. Coge los **cristales** que verás a ambos lados y baja por los escalones. Acaba con el ave y continúa hasta el final del puente. Dispara al bicho y a los murciélagos que hay al otro lado. Después salta hasta allí.

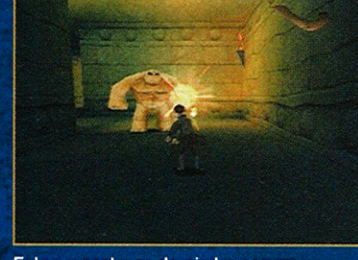
Antes de entrar por la abertura de la pared, ve por la izquierda. Coge el **cristal** y rodea el edificio por la cornisa para encontrar una **letra**. Haz lo mismo por el otro lado para recoger un par de **cristales** más. Después, entra en el edificio.

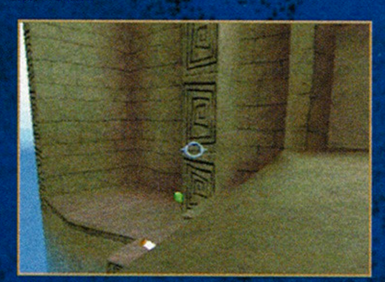
En el interior de la construcción, acaba con el avestruz y acércate a la pared verde. Se abrirá automáticamente. Avanza por el siguiente corredor, acaba con un lagarto y un ave, coge la **letra** y continúa. Enseguida verás dos caminos posibles. Ve por la izquierda, atravesando la puerta verde, para encontrar una sala con una **radio**. **Úsala como checkpoint** y regresa afuera para seguir por el otro camino (en el escalón de la derecha encontrarás la **tercera letra** del nivel). El único camino posible ahora es el de la derecha, atravesando un pasillo con columnas. Camina con cuidado, porque algunas de ellas se caerán a tu paso. Al final, encontrarás la puerta del segundo edificio cerrada con llave. Salta a la cornisa de la izquierda para recoger la **Gema Verde** y vuelve por los escalones, hacia arriba. Salta a la derecha, derrota al caracol y acciona el **interruptor** de la pared para que la puerta cerrada de antes se abra. Sube y entra en el segundo edificio.

Nada más entrar, tendrás que vértelas con un monstruo de piedra. Elimínalo y prosigue. Acaba con otro más y sal (hay una **letra** a la izquierda). Al final de la siguiente pasarela de piedra —ten cuidado con el pájaro de colores— verás que puedes continuar por la izquierda o por la puerta obstruida que tienes delante. Este último camino requiere de la ayuda de Vinny. Puedes ir a por él al último punto de control, en el primer edificio; o puedes, más rápido, saltar por las tablas de madera que tienes a la izquierda, donde además de una **radio** encontrarás un **corazón de vida**. **Cuando tengas a Vinny, coloca una carga en la entrada de la pared obstruida y entra.**

Atraviesa todo el pasillo hasta la siguiente puerta verde, entra por ella y sigue hasta el final del nuevo corredor. Más plataformas de madera. Salta por ellas hasta el siguiente edificio, que está un poco torcido. A la salida de este piso encontrarás una **letra** y una nueva pasarela de piedra. Ten cuidado con ir corriendo, porque el edificio está separado y podrías caer al vacío si no saltas. **Utiliza la radio**, cruza por la columna a modo de puente hasta la siguiente construcción y entra. Sigue hasta la segunda estancia, donde verás tres salidas. La salida del centro, la que tiene la radio, está cerrada. La salida de la izquierda también. Así pues, sólo puedes seguir por la de la derecha. Ve por allí y atraviesa el pasillo hasta el final, que te conducirá a una gran construcción roja. Coge la **letra** de la izquierda y entra. Es la salida del nivel. **Te faltan dos letras de la palabra Atlantis, pero no te preocupes, tendrás que volver a este nivel más adelante.**


**Los avestruces son fáciles de eliminar: bastarán un par de golpes con tu bumerán.**


**Estos monstruos de piedra son muy lentos, así que puedes ignorarlos si quieres.**


**Mira en las cornisas laterales de todos los edificios. ¡No vayas a dejarte algún secreto por descubrir!**


**Tendrás que volver a este nivel más tarde para completarlo. No hace falta que cojas los cristales blancos ahora.**

## GEMA VERDE

En la cornisa de la izquierda del segundo edificio, en la entrada.

## ATLANTIS

(Recuerda que te quedarán dos letras pendientes para la próxima vez que vengas a este nivel).

**A:** Rodea por la izquierda el primer edificio que hay enfrente del principio del nivel para encontrarla al final de la cornisa.
**T:** En el interior del primer edificio.
**L:** Escondida bajo un escalón a la derecha, al salir del primer edificio.
**A:** A la salida del segundo edificio, tras una planta, a la izquierda.
**N:** A la salida del edificio torcido, tras la columna de la derecha.
**T:** A la izquierda del edificio rojo.
**I:** (No puedes cogerla por ahora)
**S:** (No puedes cogerla por ahora)


**Acaba con los murciélagos rápidamente utilizando tu bumerán o no te dejarán en paz hasta dejarte sin energía.**


**Cuidado al saltar de una tabla a otra, ya que alguna está un poco suelta y se caerán al poco de estar tú encima.**

# INTERIOR DE ATLANTIS

Sube los escalones que tienes delante. Acaba con el avestruz y fíjate en que hay una puerta frente a ti y otra a la izquierda. Entra por la de la izquierda. En el pasillo siguiente, después de acabar con los bichos, cruza la puerta y párate en mitad de la sala: hay dos caminos más. Entra por la grieta que hay en la puerta de la derecha. Dentro estará un poco oscuro y una araña pequeña te sorprenderá. Elimínala y coge la **letra**. Sal y entra por la puerta que ahora te queda a la derecha. Cruza el patio hasta la puerta del fondo (hay un puente roto encima al que no puedes acceder todavía). Aquí no hay nada más que un avestruz, tranquilo. Recorre el corredor que hay más allá de la puerta del fondo y sigue hasta la siguiente puerta, al final. Entonces, cruza el pasillo y sigue por la siguiente puerta. Así llegarás a un exterior precioso con una cascada a la derecha y un edificio circular en el centro del estanque. Entra primero en el edificio para usar la **radio** de la última habitación, la que tiene dos jaulas. Y recuerda la posición de esta radio para más tarde.

Vuelve a salir y **lánzate al agua para buscar una entrada en el estanque**. En esta zona acuática debes tener cuidado con las langostas y con los **cristales blancos** que hay por ahí. Atraviesa dos puertas, toma aire subiendo un poco en la última sala y vuelve a bajar por el agujero del suelo. Entonces, sigue el único camino hasta una sala circular muy grande (verás un **corazón de vida** en el agua). Nada hacia arriba para salir al exterior y busca la manera de subir a la roca por la parte más baja. Ahora, sube por cualquier lado utilizando las rocas a modo de escalones (en uno de ellos hay una **radio** y en ambos **cristales blancos**). Arriba, atraviesa la puerta y continúa. Llegarás al puente roto que había sobre el patio exterior del principio. Salta por él y atraviesa la puerta de enfrente. Avanza hasta la puerta que hay al final del corredor para dar con un **cofre**. Rómpelo para encontrar una **llave** y tómala. ¡Pero no te muevas! Desde aquí, verás una cornisa a la izquierda con una **letra**. Sube al marco de la puerta que tienes debajo para alcanzar la cornisa y la letra. Déjate caer al área inferior.

Te encontrarás en una sala tras la puerta del principio de nivel, a la que no entraste. Utiliza la llave en la puerta que tiene echada la llave y entra.

Ahora estás en una estancia con una rocas en el centro y una salida a la derecha. **El niño que hay junto a las piedras te dará una pista** sobre lo que tienes que hacer: a partir de ahora **no deberás dejar que te vean los guardias**. ¿Preparado para un nivel a lo *Metal Gear*? Si te pillan los guardias, te llevarán a la sala de las jaulas del edificio sobre el estanque. Tendrías que volver a recorrer todo el camino por el agua y volver a avanzar por todo el nivel hasta el principio. Ten cuidado y sé sigiloso.

Baja la cuesta y escóndete tras la roca. Hay una **letra** encima, pero cógela con cuidado o te verán. **El objetivo es llegar hasta la puerta que hay al fondo**. Si te ven, corre hasta que llegues a la puerta y entra. Después de atravesarla, nadie podrá hacerte nada. El momento ideal para salir corriendo es cuando veas que los dos malos se van hacia la izquierda. Entonces, aunque te vean, no te alcanzarán. En cuanto a todos los cristales y cofres que hay en el mercado, lo mejor es que los dejes por el momento.

Tras la puerta del fondo, acaba con las dos arañas y atraviesa el corredor siguiente hasta el final. Saldrás de nuevo al exterior. Hay un guardia al fondo, así que escóndete en las cajas de la derecha (donde hay un **cristal**). Tienes que cruzar la grieta, y para ello, **debes tirar el andamio que hay en la pared**. Dispara a la caja amarilla que hay más arriba para que se caiga, tirando las tablas al suelo. Sube entonces por las tablas y entra por la abertura que hay a la derecha. Allí tendrás que resolver un pequeño puzzle. **Da la vuelta a las columnas y empuja las dos cajas hasta el final.** Súbete a ellas por la caja de la izquierda y salta hasta la cornisa que hay en la pared opuesta.



Dispara al cajón amarillo de arriba para derribar el andamio de tablas y poder continuar avanzando.



Salta por las cajas para alcanzar la abertura en la pared opuesta. Allí encontrarás la pieza de mosaico.



Coloca la pieza de mosaico en el mosaico azul de la pared para abrir la puerta de al lado y acceder a muchos ítems.



Con Kida, los guardias no te detendrán y podrás explorar el escenario tranquilamente. Aprovéchate.

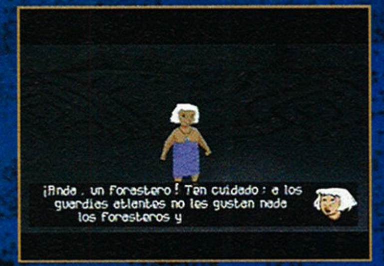
## ATLANTIS

(Recuerda que te quedarán dos letras pendientes para la próxima vez que vengas a este nivel).

- **A:** Tras la puerta agrietada a la que llegarás entrando por la puerta de la izquierda al principio del nivel.
- **T:** (No puedes cogerla por ahora)
- **L:** (No puedes cogerla por ahora)
- **A:** En la cornisa que hay al lado de donde encuentras la llave.
- **N:** Encima de la primera roca en el mercado, bajando la primera cuesta después de hablar con el niño.
- **T:** A la derecha del mosaico.
- **I:** En el puzzle de las cajas que hay en la segunda parte del mercado.
- **S:** En la sala de las plataformas giratorias con forma de mano, en el estanque.



Si tienes potenciado tu bumerán, gracias a los cristales que cogiste antes, estos enemigos serán pan comido.




Este niño tan curioso te dará una pista muy importante para moverte por la ciudad: que no te vean los guardias.

Allí encontrarás una **letra** y una **pieza del mosaico**.
Vuelve a salir al exterior y entra por la puerta que hay entre las columnas, enfrente de la puerta por la que acabas de salir. Por aquí llegarás a un patio circular con la **estatua de un guerrero** y una puerta. Sal por la puerta hasta la siguiente área abierta. Al fondo verás el mosaico. También una **letra** a la izquierda. **Coloca la pieza que has encontrado antes en la pared para abrir la puerta de la derecha.** Entra y recógelo todo. Después, **usa la radio para llamar a Kida**. Con ella podrás explorar la ciudad tranquilamente, así que, si te ha quedado algo por mirar, es el momento idóneo para hacerlo. Después, vuelve a salir y ve a la puerta que vigila el guardia. Pulsa el **interruptor** en la pared y entra. Sube por las escaleras al final, que te llevarán a una **radio** donde podrás cambiarte por Milo de nuevo, si quieres. Sigue un poco y déjate caer al área inferior. **Encontrarás los últimos cristales del nivel**. Sube la cuesta hasta la puerta superior y entra por ella.
La siguiente estancia tiene un pequeño estanque en el centro y unas plataformas giratorias con forma de mano encima del estanque. Hay una **radio** en la entrada.
Ve por la izquierda para subir por los escalones (a un lado encontrarás la **última letra**). Como ya habrás adivinado, **deberás ser muy rápido para pasar entre las "manos" antes de que se giren**. Cuando consigas llegar al otro lado, entra por la abertura de la pared para acabar el nivel. **Quedan letras por encontrar en este nivel, pero como antes, deberás dejarlos para la próxima vez que pases por aquí.**



**Vigila siempre tu reserva de oxígeno o no conseguirás superar este acceso acuático a una nueva zona del nivel.**


**Es importante que explores a fondo cada localización para no dejarte por ahí perdido algún ítem importante.**


**Si tienes seleccionada a Kida, podrás acabar más fácilmente con cualquier enemigo que te ataque.**

### GEMA VERDE

Tras una de las piedras que hay en la habitación del niño, en el edificio del principio (para el que necesitarás la llave).

# EXTERIOR DE ATLANTIS 2

**Ahora sólo puedes volver al exterior de Atlantis, así que podrás encontrar las letras que te faltan. El único problema es que también deberás volver a recoger todos los cristales blancos, y para ello deberás recorrer el nivel entero de nuevo.**
Avanza por el puente y acaba con el ave. Antes de entrar, revisa las cornisas de los lados. Una **letra** y **cristales blancos** te esperan allí. Entra por la puerta, acaba con los dos monstruos de piedra y sal hasta la entrada de siguiente edificio. Así llegarás a la sala con tres puertas donde dos estaban cerradas la otra vez que viniste, ¿recuerdas? La otra vez entraste por la que ahora es la puerta de la derecha. Para recoger de nuevo todos los cristales, si te dejaste alguno, tendrás que entrar por las puertas de la derecha —no entres en el edificio rojo o saldrás del nivel— y del centro para repetir el nivel.
Si no, **utiliza el punto de control** de la puerta de la izquierda. Entra por ella, ya que es la única parte del escenario que te falta por ver. Elimina a los animales y sal. Avanza hasta el final, donde saldrás a una zona exterior con dos cataratas y una piscina abajo. **Coge todos los cristales y la última letra**. ¡No dejes ninguno en el agua! Cuando lo tengas todo, sal por el hueco que hay en una pared de la piscina para salir del nivel.

### ATLANTIS

(Recuerda que tienes el resto de las letras de la vez anterior que estuviste en este nivel)
**I:** En la cornisa de la derecha, a la entrada del primer edificio.
**S:** Saliendo por la puerta donde está la radio, en el segundo edificio, en la zona de las cataratas y la piscina.

# INTERIOR DE ATLANTIS 2

### ATLANTIS

(Recuerda que tienes el resto de las letras de la vez anterior que estuviste en este nivel)
**T:** En el túnel submarino del estanque que hay bajo el edificio de las celdas.
**L:** En la siguiente sala, justo después de encontrar la letra anterior.

**En este nivel te faltan dos letras, como en el anterior. Pero esta vez, deberás volver a repetir todo el nivel (no sólo para recoger los cristales blancos, sino también para salir de él).**
Lo mejor que puedes hacer, si no recuerdas algo concreto de este nivel, es volver a mirarte el punto llamado "Interior de Atlantis" para poder atravesar todas las secciones de esa fase sin ningún problema, recogiendo, eso sí, las dos letras que te faltan para completar la palabra "Atlantis". Las dos están bastante cerca la una de la otra y no te costará demasiado.

# BAÑO SECRETO

## ATLANTIS

**A:** En la habitación del cangrejo, donde encuentras el eslabón.
**T:** En la sala con el suelo roto, después del cangrejo.
**L:** En el agua, tras la puerta que hay en el estanque poco profundo al que llegas después de levantar el muro verdoso.
**A:** Al final del pasillo medio inundado, en una de las esquinas.
**N:** Junto al interruptor que abre la fuente.
**T:** Detrás del bloque que se despega de la pared, en un pasillo medio inundado.
**I:** Junto al estanque de líquido amarillo.
**S:** En la habitación de las cornisas y los salientes, al final del camino que se abre con el bloque verde.

## GEMA VERDE

En la sala de las tinajas y la cabeza que escupe fuego.

Tírate a la piscina que tienes delante y bucea hasta el final recogiendo los **cristales**. Después de un buen rato en el agua, cuando veas un muro verdoso que te impide continuar, sal por arriba hasta una habitación seca. Acaba con el murciélago y fíjate en la pared que tienes delante: tiene una cerradura, pero aún no tienes ninguna llave para abrirla. Métete en la piscina que hay a la derecha de por donde has entrado. Llegarás a otra habitación seca con **tres cofres** y una puerta detrás de una enorme cadena rota. **La palanca que levantará la cadena no funciona porque falta un eslabón.** Regresa por el agua a la habitación anterior y métete ahora en la otra piscina, junto a la radio. Al final del corredor submarino, entra por la abertura pequeña del techo y, una vez arriba, entra por la puerta. Acaba con las dos babosas en la siguiente habitación y, cuando lo hayas hecho, se abrirá una plataforma que dejará al descubierto una puerta. Adéntrate en la sala y entra por la puerta que se ha abierto. En esta habitación te espera un enorme cangrejo. Coge la **letra** y rompe el **cofre** que hay a la derecha, donde se encuentra el **eslabón** que te hacia falta. Después, ve por la izquierda para entrar por la siguiente puerta. Otra sala con el suelo roto y agua debajo. Antes de sumergirte, rompe los **cofres** del fondo y coge la **letra** que flota en el aire saltando a la cornisa cercana.

En el agua, continúa por el agujero del suelo hasta el final. No sigas por el pasillo de las columnas, ya que te llevaría al principio del nivel. En lugar de eso, entra por la puerta que hay al otro lado. Así regresarás a la primera habitación.

Sumérgete de nuevo en la piscina de la derecha para colocar el eslabón en la cadena. Cuando lo hayas hecho, **acciona la palanca**.

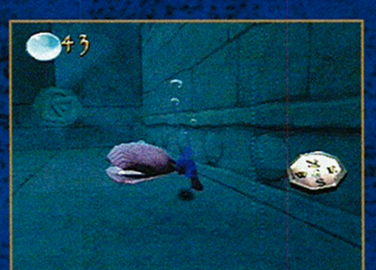
**La cadena liberará un bloque que contiene un cofre con una Llave Atlante**, y la puerta del fondo se abrirá desvelando una habitación con dos **cofres** y una piscina para volver a la primera sala.

**Utiliza la Llave Atlante en la pared con la cerradura.** El muro verdoso del principio se habrá levantado y podrás continuar por allí.

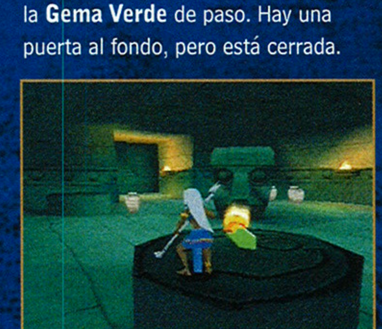
Sumérgete en la primera piscina y continúa por la derecha. Así llegarás a un estanque poco profundo, donde podrás salir a respirar. Después, continúa por la puerta en el agua. Esta parte no es nada fácil, ya que tienes mucho camino que recorrer y no tendrás aire suficiente para recorrerlo entero.

Además, no sólo te encontrarás con tiburones y mantas: también se unirán a la fiesta algunos pulpos gigantes. **La única forma de llegar hasta el final es tomando el aire de las conchas de color rosado** que hay en el suelo. **Para hacer que suelten algo de aire para respirar, deberás golpearlas y mantenerte cerca de ellas.**

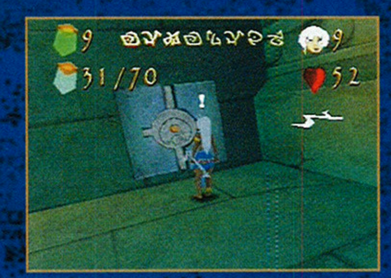
Al final del larguísimo recorrido, sal por arriba. Utiliza el punto de control y avanza por el pasillo seco. Entra en la habitación para ver una cabeza que escupe fuego en el centro y algunas tinajas a su alrededor. Ponte a salvo tras una piedra a la izquierda y coge la **Gema Verde** de paso. Hay una puerta al fondo, pero está cerrada.



Si golpeas las conchas rosas, podrás recuperar algo de oxígeno para aguantar más tiempo bajo el agua.



Utiliza la cabeza que escupe fuego para romper las tinajas y la pared de la izquierda.




Sólo Kida podrá resolver este tipo de puzzles. Por algo es la sucesora del rey de Atlantis, claro.



Tira de la piedra verde para desvelar un lugar secreto, además de poder conseguir varios ítems ocultos tras ella.

La única forma de romper las tinajas es colocándote detrás de ellas para que la cabeza te escupa fuego. Así encontrarás una **Llave Secreta** y un **cristal azul**. Usa también las bolas de fuego que te tira la cabeza para tirar la pared de la izquierda. Tiene piedras verdosas y bastarán unos cuantos golpes de la cabeza para derribarla. Una vez que el muro esté destruido, continúa por el corredor de más allá. Coge la **vida** que hay al final y **haz que Kida le eche un vistazo al interruptor** de la pared. Cuando lo accione, se abrirá la puerta de la sala anterior. Tírate al agua y nada hasta la salida. De nuevo en suelo seco, llegarás a la entrada de una sala torcida. **Usa la Llave Secreta** para entrar. En el interior de esta estancia hallarás un murciélago y dos escarabajos. Acaba con ellos. Kida deberá accionar el **interruptor** que hay en la pared. Cuando el bloque se despegue del muro, dejará al descubierto una pequeña sala con un agujero en el centro del suelo y una **radio**. Lánzate al agua y bucea hasta un pasillo medio inundado. Coge la **letra** y las **gemas**, y sube por las escaleras hasta la puerta del final. Allí, **usa la radio como checkpoint**. En el fondo de la sala verás una puerta bajo el agua. Continúa por allí. Atravesarás unas cuantas puertas y, al final, llegarás a una sala con una puerta verde con algunos grabados. Puedes salir a respirar antes de continuar por ella. El camino siguiente es bastante largo, de modo que, **si en la última bifurcación andas escaso de aire, ve antes por la izquierda para salir a una habitación seca.** Sube a la habitación, elimina al avestruz y sigue hasta una gran sala. En ella, acaba con los dos bichos y sube al escalón del fondo. Sube por las cornisas que hay arriba a la derecha —usa la **radio**— y recórrelas saltando hasta el final para encontrar una tinaja vacía. Vuelve a salir por donde has entrado. Cuando estés en el agua, continúa de frente para llegar hasta otra sala con escalones. Avanza por el pasillo hasta el final. Pasarás a una **sala con una cara en la pared**. Es una salida, recuérdala. Tírate al agua en el agujero del final y bucea hasta llegar abajo. Verás dos caminos: uno a la izquierda y otro de frente. Ve primero por el de la izquierda. Al final, salta a la habitación, acaba con el avestruz y avanza hasta la puerta. Sigue el pasillo por aquí hasta una sala muy grande con una puerta a la izquierda. Entra por esta puerta para encontrar una **radio** y una **palanca** al final. Acciona la palanca y sal. En la habitación contigua también hay un enorme **bloque verde** en la esquina. **Muévelo utilizando a Milo para descubrir una piscina secreta**.


Si andas escaso de aire busca posibles alternativas o no conseguirás llegar al final de este largo pasadizo sumergido.


Recuerda que cada personaje tiene su utilidad: si no cambias a tiempo de personaje es imposible avanzar.

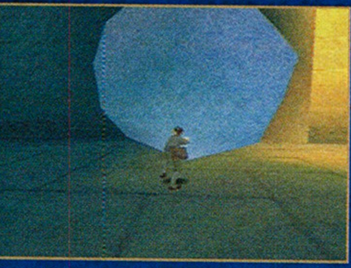

Si no andas listo puedes desaprovechar la ocasión de dejarte en el camino las letras que tanta falta te hacen.


Gracias al punto de vista subjetivo podrás apreciar con más detalle la situación de los objetos o posibles enemigos.

Tírate a ella y sal a la superficie en la siguiente habitación. En la próxima sala encontrarás tres arañas rojas. Acaba con ellas y coge los **cristales**. En el saliente donde está la **letra**, verás un **estanque pequeño con líquido amarillo**. Usa el cántaro para llevarte un poco. Después, sal por la puerta de abajo a la derecha y sube por los escalones grandes hasta el final. Llegarás a una sala con varios salientes. Tú te encuentras en la parte más alta de la sala: puedes ver una **letra** a la que llegarás saltando. Ve bajando por los salientes sin olvidar el **cristal** que hay en uno de ellos. Abajo, sal por la puerta torcida. La otra te llevará a la sala del bloque y el interruptor. Vuelve al agua y sube por la izquierda a la superficie. Llegarás a una sala con tres fuentes. Elimina a los dos murciélagos y ve a la fuente de la izquierda. Vacía el contenido del cántaro para abrir la salida de la que hablábamos antes. Regresa al agua. Avanza de frente y sube por el tubo. Sigue por el corredor hasta dar con la salida del nivel.

# TRAICIÓN


No te precipites o caerás al vacío en esta zona. Dispara varias veces para iluminar el camino.


Empuja la roca para taponar la cueva de la que salen los monstruos de piedra y respira tranquilo, al menos un rato.

## GEMA VERDE

En la sala circular del principio, sobre una de las cornisas superiores.

Cruza el pasillo hasta la puerta del fondo. En la siguiente zona hay dos caminos: uno a la izquierda a través de una abertura en la pared y una puerta a la derecha detrás de los dos robots. Ve por la abertura y **habla con el Rey** al fondo de la sala. **Te dará una llave** para la puerta que hay al fondo del pasillo anterior. Sal y usa la llave en la puerta. Antes de nada, acaba con el robot. Te encuentras en una sala circular con agua en el centro y una pared escalable a la izquierda. Primero, lánzate al agua para recoger los **cristales**. Después, escala por la pared. Arriba, ve por la izquierda y **activa el punto de control con la radio**. Colócate en el saliente y observa: salta primero a la cornisa de la derecha para recoger los **cristales**, incluida la **Gema Verde**; después, vuelve a la cornisa con la radio. Para ahorrarte tiempo, ya que en la siguiente sección necesitarás la ayuda de **Audrey**, selecciónala ya. Salta hasta la cornisa del fondo y atraviesa la puerta. Llegarás a un pasillo con columnas. Tras una de ellas hay una **letra**. La entrada del final está oscura, Audrey tendrá que utilizar bengalas para ver el camino. »

»Es algo difícil, porque el suelo está compuesto de pilares sobre los que tienes que saltar. Con un poco de paciencia —no te precipites— y mucha vista, podrás llegar al final y recoger los **cristales** y la **letra** que hay sobre los pilares.

Cuando atravieses la puerta del final, a la derecha desde donde comienzas, llegarás a un corredor con dos entradas. La primera está justo enfrente cuando entras, y conduce a una habitación con dos celdas. **Usa el punto de control para seleccionar a Milo** y sal. Ya sabes lo que toca: una **prueba de sigilo**. Esta vez será un poco más complicada, porque hay arañas venenosas y secciones del suelo que se romperán si permaneces mucho tiempo sobre ellas.

Continúa por la derecha para entrar por la segunda puerta. Enseguida verás al primer guardia. Es fácil de esquivar: sólo ocúltate tras la segunda piedra y salta cuando pase por tu lado. Un poco más adelante, verás un hueco en la pared a la izquierda con una **letra**. Cógela. Encontrarás dos caminos que conducen al mismo sitio. Ve por el que quieras (es indiferente). Detrás, verás una abertura en la pared de la izquierda a la que puedes llegar con un salto. En su interior encontrarás una **letra** más y algunos **cristales**. Prosigue sin que te vean los guardias por aquí. Este agujero es un atajo que comunica con el siguiente corredor. Baja cuando ninguno de los dos guardias te vea. Un poco más adelante darás con una tabla colocada a modo de puente. Ten cuidado con ella, porque si te caes al vacío, también volverás a la celda, ¿de acuerdo? Sigue hasta la puerta del final y recoge la **letra** en el hueco de la derecha.

Atraviesa el corredor eliminando a los bichos y entra en la sala. Hay una **estatua** en medio y una salida a la derecha. **Usa la radio como checkpoint**, porque no querrás volver a repetir toda la sección de los guardias, ¿verdad? Finalmente, cruza la puerta.

Así, habrás llegado a una habitación con alfombras rojas. En esta estancia hay una puerta a la izquierda y otra al fondo que está cerrada. Además, hay una zona en la pared que tendrás que enseñarle a un miembro de tu equipo. Hazlo ahora, y así no perderás tiempo más tarde. **Llama a Vinny para que coloque una carga explosiva.** Al otro lado de esta pared encontrarás una **pieza de mosaico**, una **vida** y un **cristal**.

Sigue ahora por la otra puerta. Éste es un corredor bastante largo, con lámparas en el techo. El pasillo acaba en una cueva. Coge la **letra** que hay a un lado y adéntrate un poco. Enseguida verás un monstruo de piedra. Por ahora es inútil acabar con él, puesto que salen sin cesar de una pequeña caverna oscura. Da un rodeo para encontrar una **letra** y algún que otro **cristal**. Después, sube por la rampa que hay en el centro. Verás una **radio**, dos puertas y una enorme roca redonda en el centro. **Empuja la roca que hay arriba para taponar la cueva de los monstruos**. Un problema solucionado.

Ahora que estás más tranquilo, sin monstruos que te molesten, baja hasta la cueva taponada y dirígete a la derecha, hasta un círculo en el suelo de un color más oscuro que el resto. **Necesitas a Moliere**, así que ve a buscarle. Después de escarbar durante un rato, Moliere encontrará una **pieza de mosaico**. Vuelve arriba y **selecciona nuevamente a Milo**.

Con Milo otra vez, ve primero por la puerta de la derecha. Recorre todo el pasillo con cuidado de los monstruos de piedra, porque al final hallarás un **cofre** que contiene la **tercera pieza del mosaico**. Regresa por donde has venido para continuar esta vez por la otra puerta.

Así llegarás a un patio con una **estatua** en la pared de la izquierda. Acaba antes con el monstruo de piedra. Después, acércate a la estatua. **La única que puede hacer algo aquí es Kida.** Ve a buscarla si no la tienes seleccionada. **Al activar el interruptor, la puerta que estaba cerrada en la sala de las alfombras rojas se abrirá.**

La puerta del fondo en este patio te conducirá directamente a la sala de las alfombras. Déjate caer y sal por la puerta que acabas de abrir. Coge la **última letra** y avanza hasta la puerta. En la sala, acaba con los dos robots. Recoge los **tres últimos cristales** y sube por las escaleras del centro. Arriba, **tendrás que colocar los tres pedazos de mosaico** que has encontrado. **La baldosa central del jardín donde viste al Rey al principio del nivel se activará.**

Baja y entra por la puerta que hay a la derecha. Camina y déjate caer al área inferior. Ve ahora por la puerta de la izquierda para regresar al principio del nivel y entra por la abertura de la pared como hiciste al comienzo. Colócate sobre la baldosa grande central para terminar el nivel.


Mole tendrá que escarbar para encontrar una de las piezas del mosaico.


Coloca las tres piezas en el mosaico para abrir la última sección.

## ATLANTIS

**A:** En el pasillo de las columnas que conducen a la zona oscura para la que necesitas a Moliere.
**T:** En el pasillo oscuro donde Audrey deberá utilizar bengalas para iluminar el camino.
**L:** Al principio de la sección de los guardias, en el primer hueco de la pared izquierda.
**A:** En la sección de los guardias, en el agujero de la pared que comunica dos pasillos.
**N:** En la sección de los guardias, en un hueco de la pared a la derecha de la primera tabla que hace de puente.
**T:** Al final del pasillo con lámparas en el techo.
**I:** Dentro de la cueva, en una esquina del fondo.
**S:** Tras la puerta cerrada de la habitación con alfombras rojas.


Habla con el rey al principio del nivel para conseguir una llave que te hará falta algo después para continuar el nivel.


A estas alturas del juego, acabar con uno de estos monstruos de piedra será coser y cantar para Milo, ¿verdad?



Cuando consigas todas las letras de la palabra ATLANTIS habrás activado un nuevo vídeo: merece la pena verlo.


Solamente con Kida podrás seguir avanzando en este punto, así que ya sabes, a buscar una radio.

# VUELO DE AKTIRAK

Éste es un nivel muy divertido, en el que **manejarás un extraño cacharro volador de la civilización atlante**. Por suerte, **posees un botón de disparo para atacar a los aviones enemigos**, así que tranquilo, no estarás desprotegido en ningún momento.
**Un consejo muy práctico: dispara a los aviones, pero no permanezcas demasiado tiempo detrás de ellos, porque puede que no veas lo que hay detrás y choques contra algún obstáculo.**
A su vez, tus enemigos te dispararán, te lanzarán sacos e intentarán chocar contra ti. Ten cuidado...
Por supuesto, como en las ocasiones anteriores, **asegúrate de recoger los checkpoints y los corazones para aumentar tu nivel de vida.**
Si fallas al coger alguna de las letras que forman la palabra "Atlantis" o no consigues hacerte con la Gema Verde, lo mejor es estrellarse contra algo y volver a empezar el nivel.

## ATLANTIS

Verás las letras fácilmente, pero si te escapa alguna, no cojas el siguiente checkpoint para poder volver a por las que te faltan.

## GEMA VERDE

En esta ocasión, la Gema Verde se encuentra sobre el segundo puente verde, no te costará demasiado verla.



**Intenta esquivar siempre que puedas los sacos que te lanzan los aviones enemigos para distraerte.**



**No te coloques detrás de un avión que está explotando, ya que así no verás nada y acabarás chocando.**



**Choca contra algo y vuelve a repetir la sección para recoger la Gema Verde. Esto te pasará muchas veces...**



**En la cueva tendrás mucho menos sitio para planear, y los obstáculos estarán más juntos, mucha precaución.**

# SALVAR A KIDA

## ATLANTIS Y GEMA VERDE

Para que aparezcan las letras, simplemente deberás golpear la cabina metálica. Cuando las tengas todas, haz lo mismo una vez más para que aparezca la Gema Verde.

Más te vale tener buenas provisiones de vida, porque has llegado a la batalla final del juego...
En la primera fase del combate, te encuentras en la plataforma circular de un globo de aire y hay cuatro motores alrededor.
**Tendrás que conseguir que la malvada Helga dispare contra estos motores para que los encienda. Para lograrlo, deberás colocarte delante de los motores y esquivar los disparos, naturalmente.**
Cuando lo consigas, Helga y su globo saldrán despedidos hacia arriba.



**Rourke es más duro que Helga. Dispara a la cabina metálica, paralízale con el bumerán y golpéale después.**




**No te olvides de recoger las letras y la Gema Verde cada vez que golpees la cabina metálica.**

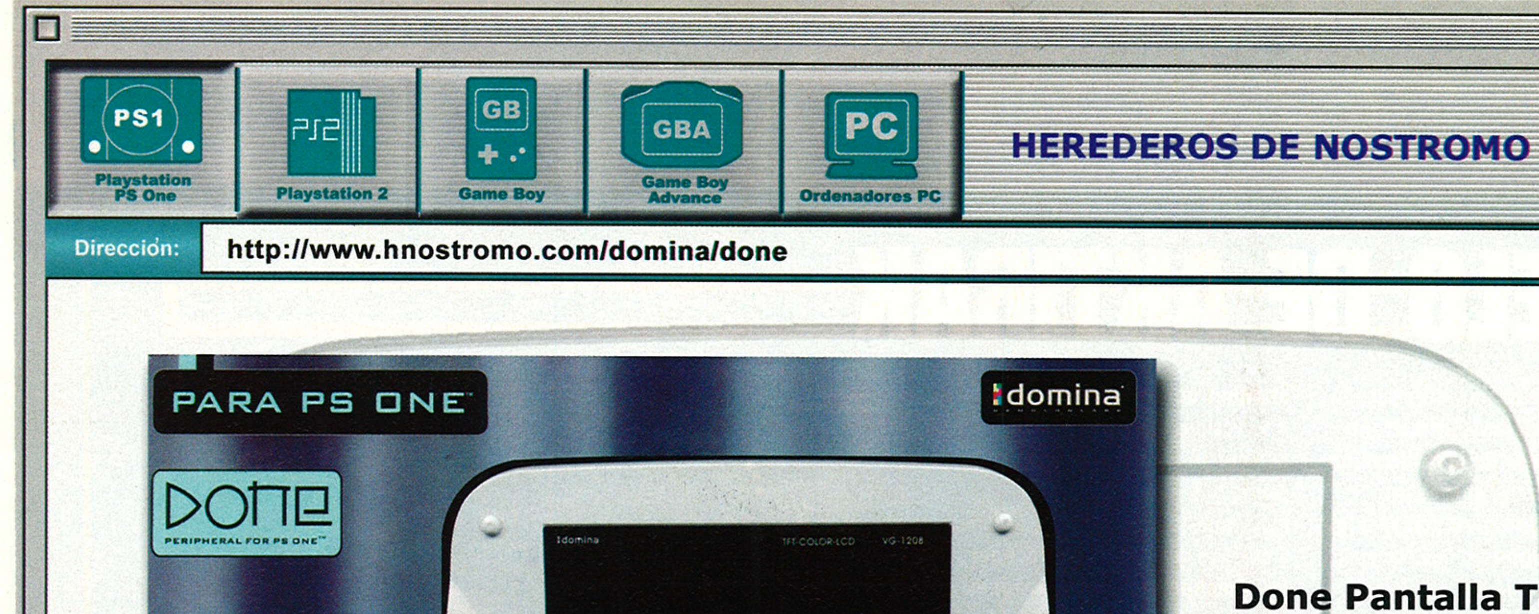


**En este último nivel, en primer lugar tendrás que enfrentarte a Helga.**



**Consigue que Helga dispare a los motores para que salga volando ella solita.**

¡Pero no cantes victoria aún! Porque enseguida, **el Comandante Rourke en persona vendrá a acabar contigo, y no es enemigo fácil...**
En esta segunda fase del combate final, todavía estás en la plataforma circular, pero tu contrincante en esta ocasión es mucho más duro. **Para poder acabar con sus siete vidas —como las de un gato— deberás usar el bumerán de la siguiente manera: en primer lugar, dispara contra la cabina metálica que se ha alzado en el medio de la plataforma con todo lo que tengas (así, comenzará a dar vueltas despidiendo rayos eléctricos); después, dispara a Rourke (verás cómo se congela por unos instantes cada vez que le aciertes). En el momento justo en el que Rourke esté congelado, golpéale rápidamente de nuevo usando el bumerán para quitarle algo de energía.**
**Después de conseguir alcanzarle de esta manera siete veces con éxito, habrás terminado con él de una vez por todas.**
¿Ya lo has logrado? ¡Enhorabuena, has salvado a Kida! Y con ella, claro, a toda la Atlántida. Por último, ya sólo te queda ver la secuencia final del juego y disfrutarla...




PARA PS ONE

domina

DONE PERIPHERAL FOR PS ONE™

5" PANTALLA GRAN FORMATO

CONECTOR

ENTRADA A/V

CONTROLES

ALTAVOCES ESTÉREO

5 PULGADAS COLOR

PANTALLA TFT

DE REGALO ADAPTADOR PARA COCHE

INCLUIDO EN EL INTERIOR DE LA CAJA

## Done Pantalla TFT 5" Color

***Compatible con:***

*PS One,*
*PlayStation,*
*PlayStation 2,*
*Consolas con salidas A/V,*
*Vídeo,*
*DVD,*
*Etc.*




## Done Maletín & Twin Edition

· Maletín para transportar la consola PS One™ y sus accesorios: adaptador de corriente, mando de control y cables de conexión.
· Cámara de fotos y funda de regalo.




Safari Safari Advance STEPS



domina

# SSX Trycky

## ¿Y dónde dice que está el truco?

**El hasta ahora mejor juego de snowboard regresa a PS2 justo un año después de su primera aparición, introduciendo algunas novedades y extras bajo el subtítulo *Tricky*.**




El grupo de desarrollo más atrevido de EA Sports, EA Big, vuelve a escena con una una revisión de *SSX*, un juego de snowboard en el que cuenta tanto la velocidad en el descenso como la habilidad para realizar combos de piruetas. Esta atractiva idea ha sido retocada para la edición *Tricky*, introduciendo algunos detalles y novedades, aunque insuficientes para considerarla una verdadera secuela. Así, en materia jugable, las novedades más notables son la inclusión de 5 nuevos personajes y 2 circuitos, que sumados a los 7 conocidos hacen un total de 9. Esto sin olvidar el concepto "Tricky" que da pie al título y que es la posibilidad de ejecutar acrobacias especiales cuando se llena la barra de turbo. Por lo demás, todo es idéntico al juego original, tanto en lo referente a control, niveles de dificultad o forma de progresar en el campeonato mundial.

Más interesante resulta el cambio de soporte. *SSX Tricky* aparece en formato DVD, y no CD como el juego original, lo que ha permitido a EA Big introducir un interesante apartado de extras, en el que se explican, en inglés, aspectos del juego. Por último, *Tricky* es el primer título en soportar sonido DTS durante el juego, y no sólo en las secuencias de vídeo. Vamos, que si tenéis un equipo de altavoces 5.1, podéis disfrutar de una calidad similar a la de una película DVD.

Pese a todo esto, que no es poco, a la hora de jugar *SSX Tricky* es un clon mejorado del original, por eso es sólo recomendable para fanáticos de la saga y para los que no conozcan este fabuloso título de EA Big y quieran hacerse con el mejor juego de snowboard que se puede encontrar en PS2.



*Tricky* sigue combinando la rapidez en el descenso con la ejecución de piruetas.




En total hay 11 personajes, aunque no podremos controlarlos a todos desde el comienzo.

El modo Tricky sólo está disponible al completar la barra de turbo de la parte derecha de la pantalla, y sólo con él podemos ejecutar piruetas especiales.



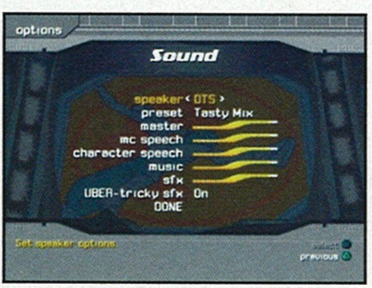

Hay 2 circuitos nuevos, que vienen a ser aproximadamente igual de largos, complejos y espectaculares que los de la anterior entrega.

## Extras y novedades

Aparte de los retoques que ha sufrido en la jugabilidad, *SSX Tricky* cuenta con un par de novedades dignas de mención, como son el sonido DTS y un "cerro" de extras, que sólo han sido posibles gracias al formato DVD, entre los que se encuentran entrevistas con los creadores o la posibilidad de escuchar la pegadiza banda sonora.



Este es el menú principal de los extras del DVD, donde tienen cabida vídeos, música, entrevistas...




Gracias al sonido DTS, *SSX Tricky* es el primero en tener un sonido propio de las películas en DVD.



**SSX TRICKY**
EA Sports • Deportivo

Idioma: Inglés — Jugadores: 1-2
Precio: 10.990 ptas. (66.05 €) — Edad: +3
Memory Card 2 (72 Kb) — Dual Shock 2

Gráficos 8 — Sonido 8 — Diversión 7

- Incorpora sonido DTS, extras en plan película, más pistas y deportistas...
- Se echan en falta más modos de juego... y más novedades.

**7**

*SSX Tricky* es el mejor juego de snowboard para PS2, siempre y cuando no tengas *SSX* y pases por alto ciertas carencias, como los escasos modos de juego.

# Batman Vengeance

## El señor de la noche aterriza en PS2



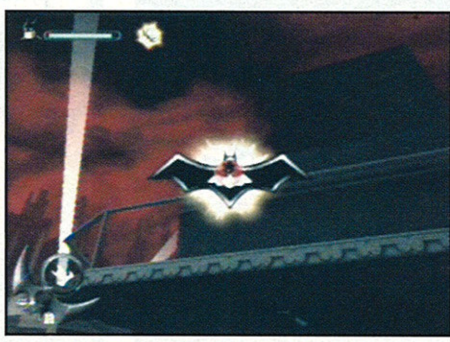
**Basado en la exitosa serie de animación, Ubi Soft nos ofrece una excelente recreación del universo "batmaníaco" en un juego donde, por fin, Batman sale bien parado.**

Desde que *Spiderman* hiciera su aparición en PSOne allá por 1999, pocas oportunidades habíamos tenido de disfrutar de un buen juego basado en un superhéroe, al menos hasta que nos hemos topado con este *Batman Vengeance*, que supone el estreno del Hombre Murciélago en PS2.

**EL JUEGO NOS METE EN LA PIEL** de Batman y, al igual que en la serie de animación en la que está basado, nos arrastrará al interior de una trama llena de intrigas y misterios. Todo empieza con el rapto de una mujer, cortesía de Joker, y del posterior secuestro de su hijo por el mismo villano, que exige un rescate por su devolución. Según nos vayamos metiendo en la historia, Batman irá descubriendo una conspiración en la que otros malvados como Mr. Frío, Hiedra Venenosa o Harley Quinn también están involucrados.

Con un estilo de juego principalmente arcade, tendremos que superar los 5 capítulos de los que consta el juego, con algo más de 20 niveles, en los que hay que saltar, golpear, planear con ayuda de nuestra capa para poder realizar algunos saltos "imposibles", deslizarnos sigilosamente entre nuestros enemigos y resolver puzzles en momentos concretos. Además de un entrenamiento en la Batcueva, podremos usar

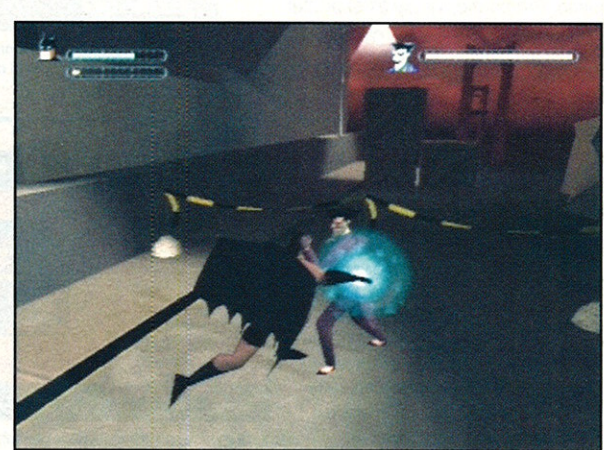




Para poder usar el Batgancho, y así movernos por los tejados de Gotham, tendrá que aparecer en pantalla este símbolo y dirigir a él el gadget.



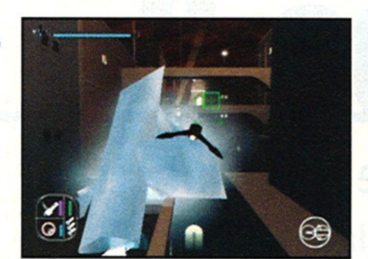
Para moverse por los tejados de Gotham, Batman también tendrá que usar su capa para realizar saltos "imposibles".



Como era lógico, el juego nos dará la oportunidad de enfrentaremos cara a cara con el mismísimo Joker, el máximo villano del juego, ¿o tal vez no?

## Un vehículo para cada ocasión

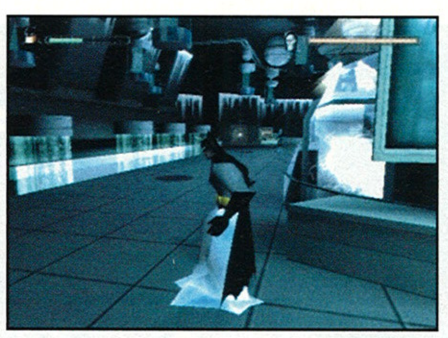
A lo largo del juego podremos manejar varios vehículos, como el Batmóvil, con el que incluso podremos usar el Batgancho para apurar más en las curvas, o el Batplano con el que volaremos sobre Gotham City. En estas fases, limitadas a momentos puntuales, lo más importante será nuestra habilidad a la hora de esquivar edificios y vehículos a toda velocidad. Sin duda, un atractivo aliciente.


Volando por la ciudad habrá que esquivar edificios y formaciones de hielo.


Sobre los cielos de Gotham City tendremos que enfrentarnos al Friocóptero de Mr Frío.


Conduciendo el Batmóvil por la ciudad, el objetivo es no perder de vista al villano.



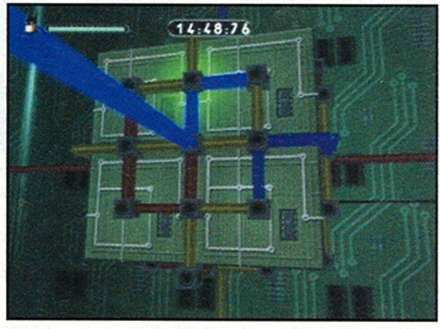

No debemos bajar la guardia en ningún momento. Si no tenemos cuidado, Mr. Frío nos dejará congelados.


Batman contará con una opción para andar sigilosamente, imprescindible a la hora de evitar ser descubierto.

**El juego ofrece una recreación perfecta, visual y conceptualmente, de la serie de dibujos animados de Batman.**



En esta ocasión, Robin no aparecerá en el juego y será Batgirl la que nos ayudará desde la Batcueva.



A lo largo del juego tendremos que resolver varios puzzles que requerirán toda la inteligencia del Hombre Murciélago.

también el Batplano o el Batmóvil para perseguir a los villanos o superar retos tales como atrapar a algún inocente en el aire antes de que se estrelle, lo cual nos permitirá respirar un poco de tanta pelea y tanta plataforma.

**UBI SOFT SE HA MANTENIDO** fiel al aspecto visual de la serie de animación, cumpliendo de sobra en lo que a calidad gráfica se refiere. Todos los escenarios, desde los tejados de Gotham City hasta la mismísima Batcueva, son fieles recreaciones de la serie de animación, por lo que el jugador muchas veces tendrá la sensación de estar viviendo un nuevo episodio. La música del juego es otro punto a tener muy en cuenta, ya que iremos disfrutando de las melodías que el genial Danny Elffman creó tanto para la serie como para las películas.

Sólo le hemos encontrado un par de "peros", por un lado algunos fallos en las animaciones, que no afectan a la jugabilidad, y por otro las cámaras, que giran de manera muy brusca en la vista en tercera persona, con lo que cuesta un poco manejar al personaje correctamente. Además, el juego es muy oscuro, lo que hace que a veces sea difícil distinguir el entorno, aunque es algo muy comprensible dada la naturaleza del personaje.

En definitiva, sin ser una revolución, pero ofreciendo solidez y una historia que engancha, *Batman Vengeance* es una opción muy interesante para todos los que quieran disfrutar de una buena aventura y, por supuesto, una referencia obligada para los seguidores de Batman.

## Los ojos del murciélago

Además de la vista en la tercera persona que preside la mayor parte de la aventura, el juego nos permite seleccionar una vista subjetiva desde la que podremos hacer uso de los variados gadgets de Batman, ya sea para pelear contra los enemigos o para movernos por los escenarios, como por ejemplo, subiendo con el Batgancho.


En la vista subjetiva podremos usar todos los gadgets del cinturón multiusos de Batman.


Solo en la vista en tercera persona podremos pelear cuerpo a cuerpo con nuestros enemigos.



# Silent Scope 2

## ¿Alguien me puede decir dónde está mi rifle?

**Konami nos ofrece la segunda parte de un clásico de los arcades que nos convierte en en un aguerrido francotirador antiterrorista, pero otra vez sin rifle de precisión...**



Presta atención, porque hay bonus camuflados de señoritas en los lugares más insospechados.






Algunos blancos en movimiento o camuflados en el terreno serán difíciles de detectar a simple vista, y tendrás que recurrir a la mira telescópica para poder distinguirlos.

Seguro que alguna vez has jugado en una recreativa con pistola, rifle, ametralladora... Existen casi desde siempre y las ha habido de todas las temáticas, desde despachar zombis a acribillar dinosaurios, aunque sin duda *Silent Scope* ha sido una de las más sorprendentes gracias a su original planteamiento.

En *Silent Scope* asumimos el papel de un francotirador que dispara un rifle enorme, pudiendo ver a distancia "normal" y en "zoom" por el visor telescópico del arma. Genial. La pena fue que en la primera parte del juego, que apareció hace un año en PS2, no había rifle. Desgraciadamente, a *Silent Scope 2* le sucede exactamente lo mismo. No sólo aparece en PS2 con un retraso considerable con respeto a la recreativa, sino que encima, tampoco trae consigo un periférico adecuado. Si el principal atractivo de estos juegos es precisamente poder jugar con una pistola, está claro que a *Silent Scope 2* le han quitado su principal atractivo. Y es que estamos ante un juego de pistola sin pistola. Ni tan siquiera es compatible con la G-Con 2.

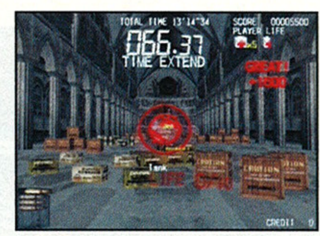
Por lo que respecta al desarrollo, ya sabéis: misiones en las que hay que localizar en pantalla a todos los malos posibles, para acabar con ellos de un certero disparo, y contando con un tiempo límite. Sencillo, pero divertido. Desgraciadamente, se hace muy corto y Konami no ha introducido demasiadas novedades ni fases nuevas, sólo un puñado de minijuegos exclusivos. Además, tampoco se aprecian mejoras gráficas notales con respecto a la primera parte.

Por si fuera poco, aunque sí tiene opción para dos jugadores, como en la recreativa, sólo es posible aprovecharla si se tiene un cable i-Link, dos consolas, dos televisores y dos juegos, porque no se ha incluido una opción a pantalla partida como la de *Time Crisis 2*.

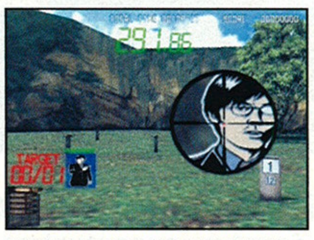
Como todos los arcades de disparo, es un juego divertido, frenético y, sobre todo, entretenido. Sin embargo, que se haga tan corto es casi imperdonable. Con un par de horas y algo de habilidad, te lo pasarás de cabo a rabo. Un juego estupendo echado a perder por la falta de un periférico y unos cuantos extras de interés. Y por si fuera poco, con la competencia directa de *Time Crisis 2*...

## Afina tu puntería

Por si el juego se te hace corto, algo que probablemente te pasará, podrás seguir jugando con los minijuegos y las misiones extra que se desbloquearán cuando acabes con el modo Original. Algunos de ellos, como los desafíos en 3 segundos, son bastante divertidos. Lástima que no haya muchos más.



Cuando hayas acabado con los jefes en el modo Original, podrás entrenarte con ellos uno por uno.


Dispara a los cacos de cartón mientras avanzas por diversos escenarios.









**SILENT SCOPE 2**
Konami • Arcade

| | |
|---|---|
| Idioma: **Castellano** | Jugadores: **1-2** |
| Precio: **10.490 ptas. (63.05 €)** | Edad: **+13** |
| Memory Card (79 Kbytes) | Dual Shock 2 |

Gráficos 7 · Sonido 7 · Diversión 5

- La diversión ideal... para un rato.
- Un puñado de minijuegos inéditos.

- Resulta frustrantemente corto.
- No podrás jugar con pistola.

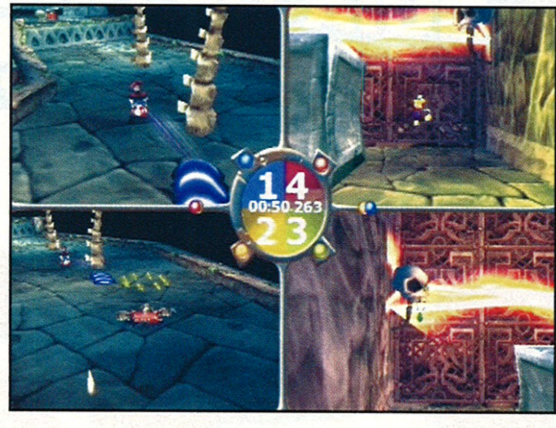
**6**

Un arcade divertido y entretenido, pero que al no contar con la pistola y ser tan corto pierde gran parte de sus atractivos. Sólo para fanáticos del género.

# Rayman M

## Pensado especialmente para jugar en grupo

**Si pensabas que Rayman sólo sabía saltar, estabas muy equivocado. Ubi Soft cambia el aire de su mascota y nos presenta un original título especialmente pensado para jugar en compañía.**



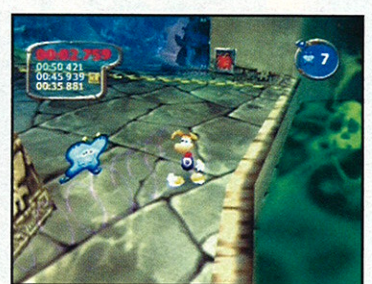


Después del agridulce sabor de boca que nos dejó *Rayman Revolution,* y en espera del nuevo Rayman "plataformero" para PS2, en Ubi Soft han decidido hacer evolucionar a su mascota para ofrecernos un producto que nada tiene que ver con el resto de títulos protagonizados por este héroe. Como ya sabréis a estas alturas, en *Rayman M* las plataformas ceden todo el protagonismo a dos géneros tan diferentes como la velocidad y el shoot´em up.

En primer lugar tenemos el modo Carrera, donde el objetivo será llegar el primero a la meta valiéndonos de las aptitudes de Rayman (planear, trepar...) y de ciertos interruptores, que alterarán parcialmente el circuito cambiando de lugar las trampas, turbos, etc. Podemos competir en solitario o hasta con tres amigos. Además, también, contaremos con otros dos modos de juego (Contrarreloj y modo Lums), aunque sólo admiten un jugador.



Los escenarios tienen la profundidad necesaria, dada la existencia de varias alturas en las pistas.



El modo Lums es el más divertido de los dos modos exclusivos para un sólo jugador.



En algunos tramos nos deslizaremos a una velocidad de vértigo. Habrá que tener reflejos.



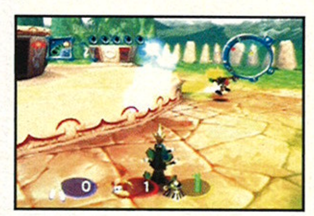
Los modos de Lucha ganan en diversión cuantos más amigos participen en los "combates".

Por otro lado, encontramos el modo Lucha, con tres submodos de juego hasta para cuatro jugadores. La idea en esta ocasión es trasladar el espíritu de un "Deathmatch" al universo Rayman (salvando las distancias, claro está). Incluso contaremos con un modo de captura de banderas. Según vayamos avanzando en ambos modos iremos desbloqueando nuevos y más complicados escenarios, además de tres personajes secretos.

Gráficamente, el juego usa el mismo motor de *Rayman Revolution*, aunque con algunas mejoras, como la inclusión de multitexturas que darán lugar a atractivos efectos, como transparencias. Además, los 60 frames por segundo le dotan de la velocidad requerida en este tipo de títulos, aunque ésta se ve algo reducida si jugamos a pantalla partida. Como veis, *Rayman M* lo tiene todo para ser disfrutado en compañía. Tanto que de ahí viene su principal defecto: está tan orientado hacia las opciones multijugador, que al jugarlo en solitario el título pierde gran parte de su gracia, sobre todo en el modo Lucha. Pese a que se ha trabajado bastante la IA de los contrarios, nos parece que un solo jugador no sólo no le sacará partido, sino que acabará aburriéndose antes o después. No obstante, si eres un fanático de la mascota de Ubi Soft y tienes un Multitap y varios amigos con ganas de pasarlo en grande, *Rayman M* no te va a decepcionar.

### Rayman... y compañía

Por primera vez en un juego de Rayman podremos controlar a sus enemigos y amigos más conocidos. Todo un detalle que hará las delicias de los fans.



Podremos elegir entre nueve personajes en total, incluyendo los tres secretos.



Para que esté compensado, todos tienen las mismas habilidades que Rayman.



**RAYMAN M**
Ubi Soft • Arcade/shoot´em up

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-4**

Precio: **10.495 ptas. (63,08 €)** Edad: **+3**

Mem. Card 2 (222 Kb) · Dual Shock 2 · Multi Tap

Gráficos 7 · Sonido 6 · Diversión 6

- Las posibilidades multijugador.
- ¡Es un nuevo Rayman!

- Jugando en solitario pierde gran parte de su atractivo.

**6**

*Rayman M* es un título realizado con corrección que no decepcionará a los fans que busquen diversión en compañía. Los demás quizá no se diviertan tanto...

# The Mummy Returns

## La eterna lucha entre el bien y el mal

Basado en la película del mismo título y con un desarrollo muy similar al de la primera parte aparecida en PSOne, *The Mummy Returns* se destapa como una entretenida aventura 3D con un toque muy original: poder jugar con el bueno o con el malo, según nos apetezca.

Tanto el heroico Rick O´Conell como el malvado Imhotep comparten la mayoría de los escenarios, pero sus objetivos, enemigos y capacidades son diferentes. O´Conell maneja armas de fuego, y su aventura tendrá mucho de shoot´em up. Imhotep utiliza la magia, y jugar con él es más entretenido y novedoso, ya que es capaz de absorber la energía vital de sus enemigos y de resucitar a otras momias para que luchen a su lado.

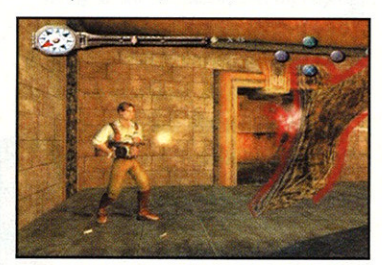
Común a todo el juego es su sencillo desarrollo. A pesar de la mezcla de géneros, donde predomina el beat´em up, pero sin olvidarse de la exploración, las plataformas y los puzzles, en ningún momento existen retos realmente difíciles, lo que hace que todo el desarrollo resulte muy simple.

Tampoco esperéis alardes técnicos: los escenarios son llamativos pero de diseño muy simple, y los efectos gráficos son casi inexistentes. Eso sí, pasar los niveles es entretenido y fácil, gracias a un control que de puro sencillo se hace agradable... excepto a la hora de saltar, momento en el que sufriremos más de un disgusto.

El resultado es un juego ideal para pasar unas horas agradables sin complicarse la vida. Pero una vez acabado (y dura más bien poco), no da alicientes para volver a jugarlo.



Tanto Imhotep como O´Conell son muy diestros utilizando diversos tipos de espadas.



Cuando O´Conell utiliza armas de fuego, la puntería es automática. El juego nos lo pone fácil.




Cuando Imhotep ha sufrido muchos ataques, su aspecto revela su verdadera naturaleza de momia. La energía vital de los enemigos soluciona el problema.



La vista subjetiva está disponible en cualquier momento, y nos permite contemplar escenas como ésta, cuando Imhotep invoca a sus huestes.



**THE MUMMY RETURNS**
Universal • Aventura/Acción

Idioma: **Castellano** | Jugadores: **1**
Precio: **9.995 ptas. (60,07 €)** | Edad: **+13**
Memory Card 2 (100 Kbytes) | Dual Shock 2

Gráficos 6 | Sonido 5 | Diversión 6

+ La mezcla de géneros. Los poderes de Imhotep.
− Todo es demasiado fácil: las peleas, los puzzles, la exploración.

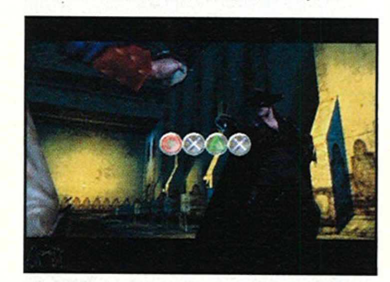
6

Una entretenida mezcla de exploración, disparos, lucha y plataformas, pero con un sencillo desarrollo y una dificultad tan baja que no consigue enganchar.

### La Sombra del Zorro

**Cryo • Aventura de acción**
Inglés • 1 jug. • Edad N.D. • 9.990 ptas. (60,04 €)
**Memory Card (112 Kb) • Dual Shock 2**

Cryo nos mete en la piel de uno de los justicieros más famosos, en un título estructurado en misiones con un peculiar y a la larga engorroso sistema de combate, basado en secuencias de botones. Este sistema entorpece todavía más el ya de por sí lento desarrollo, haciendo que nos desesperemos mientras contemplamos unos gráficos tristones y excesivamente oscuros. Hay opciones mejores.



**VALORACIÓN.** Su pobre apartado gráfico y su lento desarrollo, entorpecido por el particular sistema de combate, hace de *El Zorro* una aventura aburrida y prescindible. **3**

### 4X4 Evolution

**Take 2 • Velocidad**
Inglés • 1-2 jug. • + 3 años • 10.990 ptas. (66,05 €)
**Memory Card (62 Kb) • Dual Shock 2**

El enorme catálogo de juegos de coches para PS2 se ve incrementado con este título dedicado sólo a los 4X4. Sus mayores virtudes están en sus 4 modos y el generoso abanico de coches, virtudes que no consiguen tapar los simplones escenarios (que además exhiben popping), el penoso modelado de los vehículos y el extraño control de los mismos. Si te gusta este género, los hay mucho mejores.



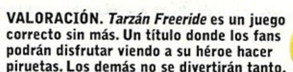
**VALORACIÓN.** Aunque tiene un aceptable número de opciones, su pobre apartado técnico le hace estar muy por detrás de los grandes. Si te gustan mucho los 4X4...


**5**

### Tarzán Freeride

**Ubi Soft • Plataformas**
Castellano • 1 jug. • + 3 años • 10.495 ptas. (63,08 €)
**Memory Card (79 Kb) • Dual Shock 2**

Aprovechando una jugosa licencia, Ubi Soft nos coloca en la piel del rey de la selva en *Tarzán Freeride*, título que tiene su baza principal en la mezcla de géneros que propone. Por un lado, nos encontraremos con fases de plataformas, en las que no dejaremos de saltar, trepar, acabar con enemigos y, por supuesto, balancearnos en lianas (con grito incluido). Por otro, el argumento nos llevará a realizar pruebas en plan deporte extremo, como esquí acuático, surf o "puenting". Dichas fases compondrán el 50% del juego, con lo que la variedad está asegurada. Sus dos modos de juego y la posibilidad de controlar a otros personajes dan más vida a los 15 niveles (con tres jefes finales). Sin embargo, algunos problemas de orden técnico (como los sombreados o la simplona recreación del medio acuático) y los escasos retos que planteará a los jugones más experimentados le restan buena parte de la nota. Recomendado para los fans que busquen diversión sin muchas complicaciones.



**VALORACIÓN.** *Tarzán Freeride* es un juego correcto sin más. Un título donde los fans podrán disfrutar viendo a su héroe hacer piruetas. Los demás no se divertirán tanto.


**6**



La dinámica mezcla entre pendientes y lianas es una constante en las fases de plataformas.



# Head Hunter

## Como en una película de tiros

**Acción, aventura, conducción, puzzles, sigilo... Todos estos elementos se dan cita en *Head Hunter*, la propuesta de Sega que nos mete en la piel de un cazarecompensas.**

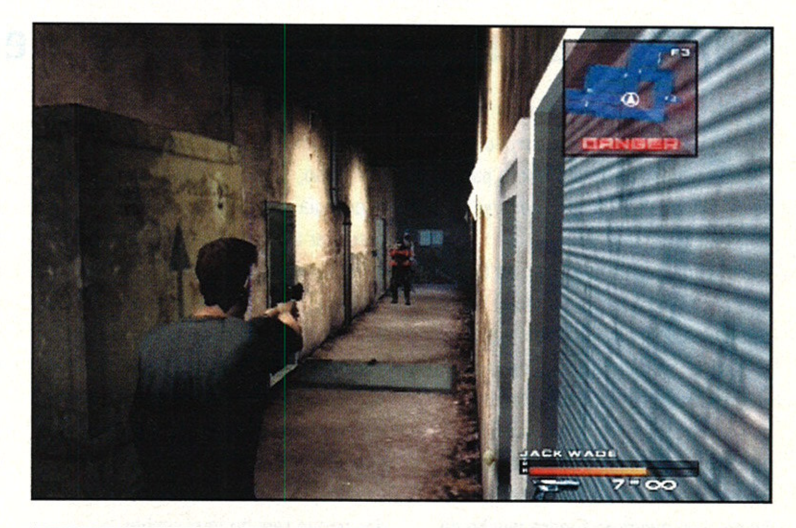
Sega nos presenta una original aventura con un enfoque muy cinematográfico, que tiene en la acertada mezcla de géneros y en su trabajado argumento sus principales virtudes.

El protagonista es Jack Wade, un cazarrecompensas que ha perdido la memoria y que debe investigar el asesinato del presidente de la ACN, agencia encargada de luchar contra el crimen organizado. Además, sus pesquisas le servirán para ir descubriendo su pasado y su oscura relación con la trama que investiga.

*Head Hunter* toma influencias de varios títulos: tendremos que resolver puzzles a lo *Resident Evil*, evitar trampas como Lara Croft e incluso atravesar la ciudad pilotando una moto. Pero la influencia más llamativa es la de *Metal Gear Solid*, aunque eso sí, está más orientado a la acción directa, y tarde o temprano haremos frente a los malos con un variado arsenal. Y es que *Head Hunter* es bastante menos sutil que *Metal Gear Solid*, y las situaciones tienden a resolverse a tiros, lo cual le resta algo de potencial.

La puesta en escena es excelente. Los escenarios son 3D, pero su gran calidad nos hará pensar a veces que estamos ante fondos prerrenderizados. Lástima que los efectos, como la lluvia o la luz, no estén al mismo nivel.

Donde *Head Hunter* consigue una marcada personalidad propia es en su atractiva historia, y es que será la trama la que te enganchará de veras. No podrás parar de jugar hasta que descubras la verdad, y eso te garantiza un buen puñado de horas de diversión investigando y disparando. Es una muy buena aventura, algo breve y quizá demasiado lineal. Le falta algo de chispa, pero sin duda, un buen aperitivo hasta la llegada de *MGS2*.







Algunos puzzles exigirán que tengas buena memoria... o que anotes lo que veas.

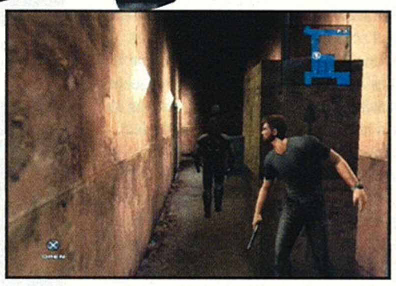


Las escenas de vídeo, de gran calidad, harán avanzar la compleja historia del juego.




## Al estilo Metal Gear

Se ha dicho que *Head Hunter* se inspira en *MGS*. Es una verdad a medias, ya que que Wade tiene algunas habilidades iguales a las de Snake, pero también hay otras nuevas: rodar por el suelo, caminar agachado, disparar y parapetarse. Eso sí, *MGS2* contará con estas acciones y muchas más...



Es curioso ver a Wade espiar detrás de las esquinas. Y puede salir y disparar pulsando un par de botones.



Agacharnos será muy útil para parapetarnos en los tiroteos. Y Wade también puede caminar en cuclillas.



**HEAD HUNTER**
Sega · Aventura/Acción

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**

Precio: **9.900 ptas. (59,05 €)** — Edad: **+18**

Memory Card (316 Kbytes) — Dual Shock 2

Gráficos 7 — Sonido 7 — Diversión 8

- Una trama compleja y adulta.
- La mezcla de géneros.

- La I.A. de los enemigos.
- Resulta algo corto.

**7**

Una buena aventura, que integra puzzles, acción e investigación con una buena trama. Lástima que no profundice en estos géneros y que se haga corto.

# Twisted Metal: Black

## Explosiones motorizadas

Si te gustaron los *Twisted Metal* de PSOne, Sony te da la oportunidad de continuar las cruentas batallas entre vehículos ahora en tu PS2.

Desarrollado por el equipo responsable de los dos primeros *Twisted Metal*, la serie por excelencia en lo que combates entre vehículos se refiere salta a los 128 bits ofreciendo el mismo planteamiento de juego pero con un apartado técnico superior. Así pues, preparaos para devastadoras batallas por unos escenarios más grandes e interactivos que nunca (tráfico y peatones incluidos), donde todo se mueve a una buena velocidad (el juego corre a 60 frames por segundo) y por los que encontraremos multitud de efectos de luz y explosiones basadas en sistemas de partículas que completan un digno apartado gráfico.

Tendremos a nuestra disposición tres interesantes modos de juego, a lo que hay que sumar el adictivo modo Multijugador, con sus tres submodos. Un buen arsenal, 14 vehículos diferentes y más de una docena de circuitos redondean un conjunto que supera en calidad técnica y posibilidades a todas las entregas que pudimos ver en PSOne, aunque no es menos cierto que el desarrollo puede volverse bastante monótono con el tiempo, sobre todo si jugamos en solitario. Eso sí, si eres un fanático de este subgénero, encontrarás en *Twisted Metal: Black* una opción más que recomendable.



Podremos tener el retrovisor siempre activo si así lo deseamos. Es lo mejor para evitar sorpresas.



Podremos elegir entre 14 vehículos, a cual más estrafalario y cada uno con sus características.

La recreación de las explosiones es correcta. Por cierto, ¿no os suenan de algo los dos edificios del fondo?



Sin duda una de las bazas más divertidas de *Twisted Metal: Black* es el modo Multijugador, donde encontraremos tres estilos de juego diferentes.



**TWISTED METAL: BLACK**
Sony • Arcade

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1-4**
Precio: **9.900 ptas. (59,50 €)** — Edad: **+18**
Mem. Card 2 (90 Kbs) — Dual Shock 2 — Multi Tap

Gráficos 6 — Sonido 6 — Diversión 6

- Es superior a los *TM* de PSOne.
- El divertido modo Multijugador.

- Jugando solos pierde bastante.
- Que no te gusten estos juegos.

**6**

Si te atraen los arcades de destrucción motorizada, este *Twisted Metal* te divertirá, aunque es un género limitado y que se termina haciendo monótono.

## The Simpsons Road Rage

**Electronic Arts • Arcade**
**Castellano • 1-2 jug. • +3 • 10.990 ptas. (66,05 €)**
**Memory Card (242 Kb) • Dual Shock 2**

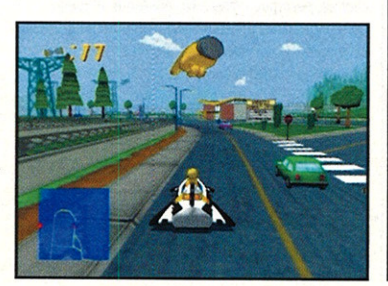
Electronics Arts nos propone un juego con un planteamiento casi idéntico al divertido *Crazy Taxi*, pero protagonizado por los personajes de la serie "Los Simpsons", y es que parece que el oficio de taxista es muy rentable en Sprinfield. Así pues, preparaos para recorrer a toda pastilla las calles de la ciudad llevando pasajeros de un lado para otro haciendo caso omiso de las normas de tráfico, en un título que cuenta con tres modos de juego que no son precisamente largos. Técnicamente, pese a que la sensación de velocidad está bien recreada, los gráficos son un tanto simplones, a lo que hay que sumar el "popping" más brusco que hemos visto en mucho tiempo. Y, para colmo, los vehículos tienen una respuesta bastante exagerada a nuestras órdenes, lo que a veces puede llegar a desesperar. Eso sí, cuenta con los 18 personajes más carismáticos (con sus coches), un atractivo modo para dos jugadores y el humor de la serie. Si te atraen estos juegos, es mucho mejor *Crazy Taxi*.

**VALORACIÓN.** ***The Simpsons Road Rage*** **no pasará a la historia ni por su apartado técnico ni desde luego por ser original. Si te gusta *Crazy Taxi* y la serie...**

**5**



La inclusión de un modo para dos jugadores es un acierto que alarga la corta vida útil del juego.



## NYR New York Race

**Wanadoo • Velocidad**
**Castellano • 1-2 jug. • +3 • 9.990 ptas. (60,04 €)**
**Memory Card (250 Kb) • Dual Shock 2**

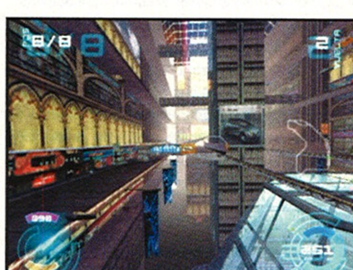
*NY Race* nos propone embarcanos en vistosas carreras futuristas ambientadas en la ciudad de Nueva York. Con unos vehículos muy parecidos a los de la película "El Quinto Elemento", debemos alzarnos con la victoria utilizando todo tipo de ítems y atajos. Técnicamente, lo que más destaca de *NY Race* es la apropiada música (muy "jungle") y el correcto diseño de los escenarios, pese a la niebla que "lucen" todos ellos. Dos vistas (interior y exterior) y un buen número de vehículos y pistas completan un título en el que se echa en falta más velocidad (no se puede decir que las carreras sean frenéticas, la verdad) y una mejor respuesta de los vehículos. Si a eso le sumamos que los trazados a veces se vuelven un tanto liosos y que en más de una ocasión sufriremos incómodas ralentizaciones, encontramos que este *NY Race* no termina de dar la talla, sobre todo si lo comparamos con *Wipeout Fussion* o *Extreme G-3*, títulos con un planteamiento parecido sólo que sobre una carretera. Una pena.

**VALORACIÓN. Un título con un aceptable apartado gráfico y sonoro cuyo potencial se ve seriamente mermado por no pocos fallos molestos. Hay mejores elecciones.**

**5**



La recreación de la Nueva York futurista está bien realizada. Con patrocinadores incluidos.



# Kirikú

## Las aventuras del niño-héroe

Los juegos de plataformas en "2,5D" mezclan la clásica jugabilidad de los tiempos de los 16 bits con gráficos en tres dimensiones. Y en este subgénero se enmarca *Kirikú*, una aventura en la que un bebé africano ha de salvar a su tribu de la malvada hechicera Karaba.

El desarrollo de Kirikú se basa en la exploración de niveles y la recolección de ítems. Aprovechando que los gráficos son en tres dimensiones, existen muchas bifurcaciones y caminos a explorar. Además, según avance la aventura, Kirukú irá aprendiendo nuevas habilidades que nos invitarán a visitar los niveles anteriores para descubrir secretos antes inaccesibles. Eso sí, el desarrollo es poco variado e idéntico en todas las fases, con lo que la monotonía amenaza con hacer acto de presencia...

Lo más destacado de *Kirikú* es su atractiva ambientación. El juego plasma con acierto los paisajes africanos, ya sean áridos o frondosos. Aunque no hay grandes alardes técnicos, se utilizan los bonitos efectos de luz y profundidad que permiten los gráficos en 3D, dotando al juego de una personalidad muy especial. En esta línea están los enemigos, unos seres artificiales llamados fetiches, de un curioso aspecto poligonal tan simple como simpático.

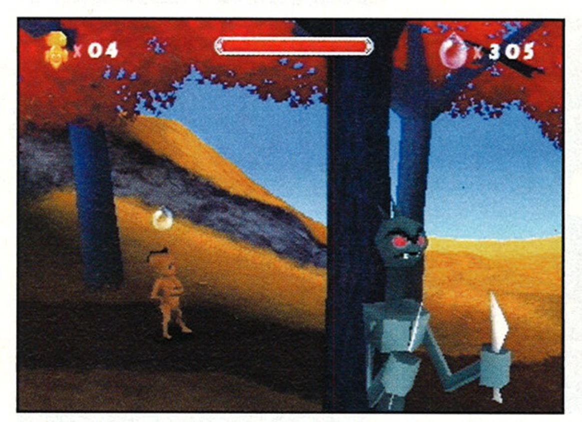
Por su atractivo aspecto y su sencillez desarrollo, *Kirikú* es un juego ideal para que los más pequeños pasen buenos ratos delante de la consola. Su falta de pretensiones se compensa con el indudable encanto de su protagonista y su singular ambientación.



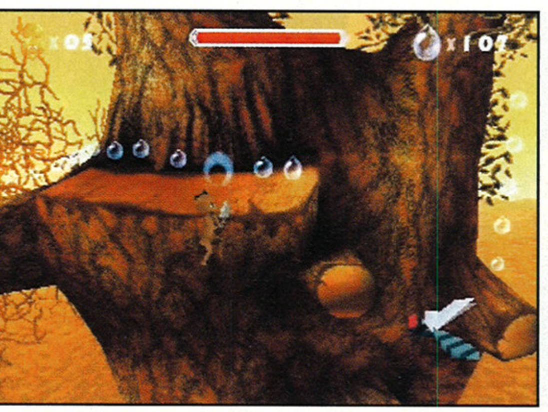
Kirikú aprenderá varios hechizos de su abuelo, y al invocarlos provocará bonitos efectos gráficos.



Los fetiches, enemigos de Kirikú, tienen las más diversas formas, pero no son muy peligrosos.



La completa tridimensionalidad de los gráficos permite que a veces los enemigos nos ataquen o acechen desde planos más cercanos a la cámara.



El agua es un bien muy preciado en África, y Kirikú recogerá gotas durante toda su aventura, para después cambiárselas a su madre por útiles vidas.




## Lucky Luke: Western Fever

**Infogrames • Plataformas**
**Castellano • 2 jug. • + 3 años • 5.490 ptas. (33 €)**
**Memory Card (1 bloque) • Dual Shock**

Lucky Luke, el famoso cowboy de los comics del autor belga Morris, llega a PlayStation con un juego dirigido a los más pequeños que no cumple los mínimos de calidad que a estas alturas debemos pedirle a la 32 bits de Sony.
Estamos ante una sencillísima aventura en la que Lucky Luke debe recorrer varias fases tridimensionales, utilizando objetos para salvar obstáculos, saltando y luchando con un control de lo más impreciso y desesperante. Las dosis de acción las ponen unos estáticos tiroteos, en los que el jugador sólo debe mover el cursor, que además se limita ha colocarse en unas cuantas posiciones prefijadas. Sólo las divertidas animaciones entre fases y las pruebas para dos jugadores, que pueden provocar cierto pique, se salvan en un juego que depende descaradamente del carisma de su protagonista. Además, todo ello con un apartado gráfico realmente flojo y una mecánica repetitiva. Lucky Luke se merecía algo mejor.

**VALORACIÓN. El sencillo desarrollo de *Lucky Luke* se puede justificar alegando que va dirigido a los más pequeños, pero eso no explica su pobre apartado técnico.**






El parecido de los personajes con los héroes de los comics sí está bastante conseguido.




## ¡Ven a la fiesta con Winnie the Pooh!

**Sony • Party Game**
**Castellano • 1-4 jug. • + 3 • 4.490 ptas. (26,99 €)**
**Memory Card (1 bloque) • Dual Shock**

El oso Winnie nos propone una aventura que sigue el esquema de los populares "Party Games": hasta cuatro jugadores participan en un juego de tablero, y tras cada turno se desarrolla una sencilla prueba de habilidad en el que los participantes compiten entre ellos. El alma de este tipo de títulos son los minijuegos, y aquí falla *Winnie the Pooh*. El número de pruebas es muy reducido y además son muy sencillas. Tendremos que recoger calabazas o frutas, jugar a una especie de tenis de mesa a cuatro bandas o competir en carreras de mini-coches, pero poco más... No obstante, el juego tiene una buena presentación, con bonitos gráficos 3D y escenas de vídeo bastante divertidas (y traducidas al castellano), que servirán para que los niños pasen un buen rato. Y es que serán los más pequeños los que disfrutarán del juego, siempre que dispongan de un Multitap y tres amigos, ya que un "Party Game" sin compañeros con los que jugar pierde toda su gracia.

**VALORACIÓN. Un "Party Game" cue, por su sencillez de desarrollo y su aspecto gráfico, sólo gustará a los más pequeños. Además, tiene pocas pruebas.**






En el modo Historia los juegos se repiten con frecuencia, pero el tablero guarda sorpresas.



**VENTA A PÚBLICO :**

ALICANTE
C/PINTOR MURILLO 4 LOCAL 3. 03004 ALICANTE. TEL. 96.514.32.94.

BARCELONA.
C/PARLAMENTO 13 BAJOS 08015 BARCELONA. TEL. 93.426.10.80.

BADALONA.
C/BALDOMERO SOLA 53 LOCAL BARCELONA. TEL. 93.399.28.10

JUEGOS Y CONSOLAS DE IMPORTACIÓN.
PASEO PUJADAS 27 BAJOS. 08018 BARCELONA. TEL. 93.300.43.57.

**DISTRIBUCIÓN:**

EPRON CENTER
C/ PINTOR MURILLO 4 LOCAL 3. 03004 ALICANTE
TEL. 96.520.83.73. FAX. 96.520.56.21.

HYPNOSYS WORLD S.L.
C/COMTE BORRELL 20-22 BAJOS. 08015 BARCELONA.
TEL. 93.442.60.65. FAX. 93.441.98.10.




CABLE DIGITAL ÓPTICO
PS2




USB CONTROLLER
PSX/PC COMPATIBLES




SHOCK CONTROLLER
PS2




CABLE DVD
PS2



VOLANTE MAX TT
PS2




SHOCK CONTROLLER
PSX




CABLE RF ANTENA
PSX




MEMORY CARD 1 MEGA
PSX




USB SHOCK CONTROLLER
PS2/PC COMPATIBLES




CABLE LINK
PS2



MULTI-TAP
PS2

PROJECT DESIGN

# 50 X 15, ¿Quiere ser millonario?

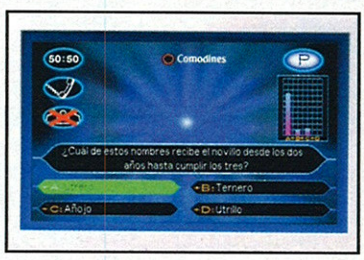
## 15 preguntas, 50 millones...

Ver los concursos cómodamente sentado en el sillón de casa y presumir de acertar todas la preguntas es muy fácil. Pero ahora puedes demostrar que tus bravatas son justificadas, con la versión interactiva del popular "¿Quiere ser millonario?".

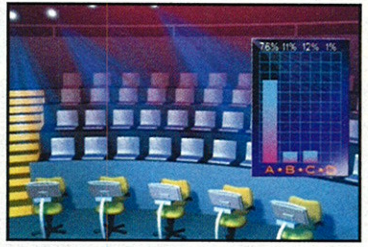
Ya sabéis cómo va, ¿verdad? Hay que responder a 15 preguntas de cultura general, eligiendo la respuesta entre cuatro opciones. Fallar una pregunta supone la eliminación, y acertar las 15, ganar 50 millones, en este caso virtuales. Se han incluido también los tres comodines para los casos de duda, e incluso podremos plantarnos si la cosa se complica. La voz en castellano de un presentador introduce las preguntas, pero no las lee, y nos invita a reconsiderar las respuestas. Eso sí, no esperéis oír a Carlos Sobera.

Mención aparte merecen los "ayudantes desde casa", que ajustan sus respuestas a la pregunta que corresponde. Por contra, los gráficos no pueden ser más pobres, limitándose a presentar un plató vacío y a mostrar las preguntas y los marcadores con el mismo estilo del concurso de la tele. Además, entre pregunta y respuesta tenemos que esperar varios y aburridos segundos, algo incomprensible en un juego técnicamente tan simple. A cambio, se han incluido varios modos multijugador en los que podremos cooperar o competir hasta cuatro amigos, y que aportan un componente de "pique" muy divertido.

Si no te interesa el tema, mejor ni te acerques al juego, pero te encantará si te gusta el concurso televisivo, ya que su desarrollo es idéntico.



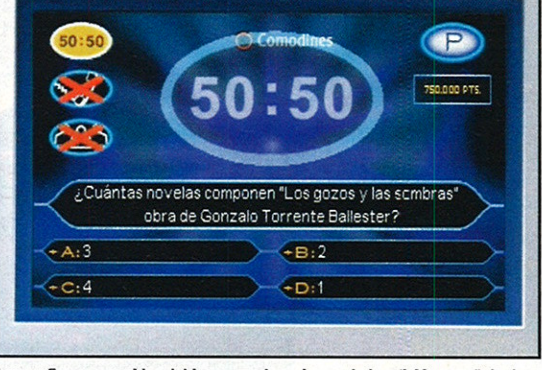

La dificultad de las primeras preguntas es muy asequible, pero después lo ponen difícil.




Las indicaciones al usar comodín de público son bastante más fiables que en la tele...



Tras cada pregunta veremos imágenes prerenderizadas que muestran el plató del programa, pero está absolutamente vacío. Da escalofríos, ¿a que sí?






Los grafismos y sonidos del juego son los mismos de la edición española de este popular concurso, así que te sentirás casi como en la tele.



**¿QUIERE SER MILLONARIO?**
Eidos • Inteligencia

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-4**
Precio: **4.990 ptas. (29,99 €)** — Edad: **+3**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 3 — Sonido 7 — Diversión 7

- Igual que en la Tele.
- Los modos multijugador.

- Nulo esfuerzo gráfico.
- Desarrollo lento.

**6**

El concurso de la tele perfectamente reproducido en tu consola, pero con un apartado gráfico muy pobre. Los modos multijugador lo hacen aún más divertido.

## Castlevania Cronicles

**Konami • Plataformas**
**Inglés • 1 jug. • + 3 años • 6.990 ptas. (42,01 €)**
**Memory Card (1 bloque) • Dual Shock**

Fans de las estacas de madera, los conjuros y los colmillos, estáis de enhorabuena: el señor Belmont, el matavampiros más clásico de cuantos han existido virtualmente, ha vuelto. Su juego, en esta ocasión, se llama *Castlevania Cronicles*, la versión para PSOne de un viejo título que salió hace varias glaciaciones para NEC X68000. Sí, un clásico. En todos los sentidos.
Así, no esperes encontrar un impresionante despliegue gráfico con polígonos, texturas, vistosos efectos de luz, etc. Para nada. Tendrás que conformarte con un plataformas 2-D en scroll con el aspecto de un juego de principios de los ochenta, tecnológicamente poco más avanzado que el mecanismo de un botijo. Tampoco encontrarás una lista de decenas de ítems a lo *Castlevania: Symphony of the Night*. Éste es un *Castlevania* clásico. Un personaje, un látigo para atacar, un botón para saltar, y cientos de enemigos clónicos que no se acaban nunca. Para nostálgicos...

**VALORACIÓN. La nostalgia es la única razón que justifica la compra de un juego como éste. Aunque la nostalgia es una buena razón...** **5**




Como veis, gráficamente no aporta nada especial. La nostalgia es su principal baza.




## Power Rangers Time Force

**THQ • Beat'em up**
**Castellano • 1 jug. • +3 años • 5.990 ptas. (36 €)**
**Memory Card (1 bloque) • Dual Shock**

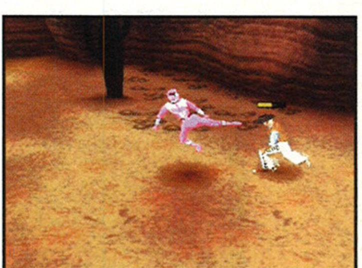
Los Power Rangers viajan por diferentes épocas en este "beat´em up" con toques plataformeros que recuerda a los títulos clásicos de este género en las vetustas 16 bits, y que aporta más bien poco tanto al género como a estos personajes, un poco pasados de moda a estas alturas.
El desarrollo del juego resulta bastante repetitivo y la calidad técnica es más bien escasa, tanto en lo que respecta al diseño de los personajes como al de los escenarios. Tampoco el control está demasiado depurado y a veces nos pone en serios apuros, porque no sabemos exactamente dónde golpeamos.
Al menos, podemos volver jugar las fases ya superadas aprovechando las nuevas habilidades que nuestro Power Ranger irá adquiriendo durante la aventura, lo cual le da algo de interés. Eso sí, sólo es recomendable para chavales más jóvenes... a los que además les gusten los Power Rangers. Si no es tu caso, mejor abstente.

**VALORACIÓN. Controlar a los Power Rangers es el principal atractivo de este beat´em up, ya que ni el apartado técnico ni la jugabilidad dan la talla.**






Técnicamente resulta muy simple y feote, pero tampoco el control está a la altura.



# Consultorio

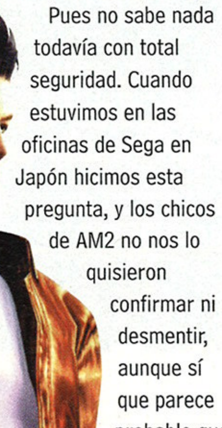
**Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través de correo electrónico en la dirección: playmania.consultorio@hobbypress.es**

## Y otra vez con Shenmue

**Un saludo caluroso desde Maracaibo. PlayManía es la mejor revista de videojuegos que ha llegado a nuestro país, mi pregunta es ¿*Shenmue 2* de Dreamcast va a salir para PS2? ¿Cuándo?**

Álvaro Figueroa (Venezuela)

Pues no sabe nada todavía con total seguridad. Cuando estuvimos en las oficinas de Sega en Japón hicimos esta pregunta, y los chicos de AM2 no nos lo quisieron confirmar ni desmentir, aunque sí que parece probable que termine saliendo. ¿Cuándo? Pues no en lo que queda de año. Crucemos los dedos...



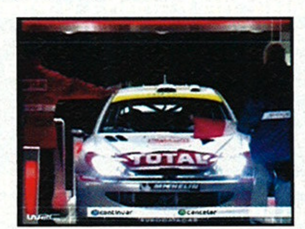
Shenmue

## El rally en PS2

**Hola, me encanta vuestra revista y me gustaría saber qué juegos de rally saldrán para PS2. ¿Saldrá *Colin McRae* 3? ¿Para cuándo?**

Daniel Rodríguez (Sevilla)

Pues estás de suerte, porque ya está a la venta el genial *World Rally Championship* de Sony y está previsto que *Colin* arranque en PS2 a mediados del año que viene. Lo cierto es que la espera se nos va a hacer muy larga, pero seguro que Codemasters consigue un juegazo, ya verás.



World Rally Championship, para PS2

## El fútbol según Konami

**Hola gente de PlayManía. Tengo una duda sobre el *ISS Pro* para PS2. En Japón ha salido uno parecido (*Winning Eleven 5*). He visto fotos de éste y del que ha salido en España (*Pro Evolution Soccer*) y no sé si el juego es el mismo. Las fotos del de Japón están demasiado nítidas y los parecidos son reales, pero en la de España, no se parecen tanto. Yo sólo quiero saber si el que va a salir aquí, es el *Winning Eleven 5*.**

Migueloguay (e-mail)

Sí, es el mismo juego. En Japón los juegos de fútbol de Konami se dividen en *Winning Eleven* y *Perfect Striker*, aunque en Europa todos salían como *ISS*. La serie *Perfect Striker* es más arcade y aquí se vendía sólo como *ISS*, mientras que la saga *Winnnig Eleven* es la más realista y aquí llevaba el subtítulo de *Pro Evolution*. Finalmente, Konami ha decidido quitar el *ISS* de la serie *Pro Evolution*. Ya sabes, todos los *Pro Evolution* son *Winning Eleven*. Las calidad de las imágenes varía del tipo de capturadora que se utilice y si son imágenes cedidas por la propia compañía, suelen ser hasta mejores de lo que es en realidad. De eso no te fíes. La cuestión es que tu *Winning Eleven 5* es el *Pro Evolution Soccer* que Konami acaba de poner a la venta.





Pro Evolution Soccer

## Buena, bonita y barata

**Hola playmaníacos, tengo un par de preguntas cortas. Tengo una PSOne y estoy pensando en comprarme otra consola, ¿cuál me recomendáis que sea buena y barata? Ese *Dragon Ball* del que habéis hablado, ¿saldrá también en PSOne?**

Agustín Carrero (Córdoba)

La mejor es PS2, con ninguna vas a disfrutar de una colección de juegos tan brillante, tanto en volumen como en calidad. Además, tampoco es la más cara. Otra buena razón para que te hagas con PS2, es que ese *Dragon Ball* sólo va a salir para ella.

## Mejorando el vídeo DVD

**Hola playmaníacos. Sony, junto con el mando DVD para PS2, ha sacado el disco con nuevos drivers. ¿Sabéis si en un futuro estos drivers irán incluidos en la consola o si sacarán nuevos drivers para potenciar más el lector de DVD de PS2?**

Javier Sánchez (Madrid)

Es posible que sucesivas remesas de la consola traigan incluidos los drivers en memoria, del mismo modo que la consola que se puso a la venta en Japón al principio no incluía ninguno, y la europea sí. Sobre si sacarán nuevos drivers, la verdad es que no sabemos nada y tampoco se nos ocurre de qué modo se podría potenciar aún más el lector de vídeo DVD, aunque si se puede hacer, seguro que Sony los lanza.




Mando DVD oficial de Sony

## La serie Capcom Generations



Super Ghouls 'n' Ghosts

**¡Hola Amigos! Os sigo desde el número 10 y creo que sois la mejor para PlayStation. Pues bien, os escribo para que me contéis si es cierto una serie de rumores que he escuchado por ahí. Se trata de si van a salir unos juegos para PS2 y PlayStation llamados *Capcom Generations 1942 Series* y *Capcom Generations 2*. Si es así ¿que juegos traerán estas colecciones? Espero que me contestéis.**

Anónimo (e-mail)

Para PlayStation ya salieron los *Capcom Generations*: las cuatro recopilaciones en una sola caja, es decir 4 CDs. De momento, no te podemos decir nada sobre un nuevo *Generations* para PS2, pero nos extrañaría mucho que saliera, porque serían idénticos a los de PSOne, ya que no se retocó absolutamente nada: eran las versiones originales. Puede que aún los encuentres en las tiendas, y si eres un nostálgico te encantarán. Cada CD está dedicado a un tema y puedes encontrar juegos como *Ghouls 'n' Ghosts*, *1942*, *1943*, *Commando*, *Gun Smoke*, *Vulgus*, *Super Ghouls 'n' Goblins*, *Son Son*... Si no recordamos mal, eran más de una docena de juegos geniales.

## LA POLÉMICA

# PS2 y los 60 Herzios

**Estoy muy enfadado con Sony, y no soy el único que piensa igual. Antes no entendía el porque los juegos no estaban a 60 hz y mucho menos que los pocos juegos que contemplan esta opción se vieran en blanco y negro. La culpa es de Sony y del DVD que lleva incorporado PS2. Veréis, a las productoras y distribuidoras de cine les preocupaban los problemas derivados de la protección regional de las películas. Por esa razón, Sony decidió que las PS2 europeas produjeran por defecto una señal de vídeo S-Vídeo, en vez de la señal RGB. La protección regional de las PS2 europeas consiste en que, con el cable RGB, las películas DVD se ven verdes. Esto ha tenido consecuencias en los juegos, por desgracia no muy buenas. La ventaja del S-Vídeo es que sirve muy bien para las películas pero en absoluto para los juegos, pues este cable no acepta los 60 hz y de ahí que los juegos se vean en blanco y negro, la única solución es hacerte con un cable RGB que sí acepta los 60 hz, pero de nada te sirve si apenas hay juegos con selector de 50/60 hz y para colmo con RGB no se pueden ver las películas en condiciones. Esto es un problema que no afecta a DC ni a Game Cube pues al no ser vídeo DVD se ahorran los problemas de las regiones y por tanto es más probable ver juegos a 60 hz y sin bandas negras en Game Cube que en PS2. Gracias a Sony los europeos tenemos juegos más lentos que los NTSC y para colmo con bandas negras (*Devil May Cry*, *Onimusha*). Una auténtica chapuza. Sony, me has decepcionado.**

Miguel Fernández (e-mail).

**Nota PlayManía:** Estamos de acuerdo contigo en que es un problema. Pero lo cierto es que el principal problema es que los juegos no tengan una opción para saltar de los 50 a los 60 Herzios. Si esta opción estuviera más extendida, lo que nos evitaría las dichosas bandas negras, podríamos hablar del tema de la protección RGB. Vamos a intentar que nos hagan más juegos a 60 Herzios, y luego buscaremos una solución al RGB para ver vídeo DVD.



# Consultorio

## Rol de Sega en PS2

**Hola amigos de PlayManía, ahora que empiezan a salir juegos de Dreamcast para PS2, y todos los que hacen su salida para ésta son juegazos, ¿creéis que podría salir *Skies of Arcadia*?**

Roger (e-mail)

Sí, está previsto el lanzamiento para PS2, aunque todavía no nos han facilitado una fecha oficial para España.

Aika, personaje de *Skies of Arcadia*

## Lo mejor hasta que salga Metal Gear

**Hola, voy a comprarme una PS2 y quiero que me recomendéis un juego que me enganche hasta que salga *Metal Gear 2*. Por cierto, ¿cómo se cambia de tarjeta en la Memory Card que dáis con la suscripción?**

Enrique Balbás (Palencia)

Podríamos recomendarte varios, según el género que prefieras. Por ejemplo, con *Gran Turismo 3* sabes que tienes juego para mucho, mucho tiempo. Si prefieres algo más agresivo y aventurero, *GTA3* cumple con el objetivo de durar y divertir. Por supuesto, los deportivos también duran lo suyo. Si prefieres aventuras, las más largas son *Jak & Daxter* y *Soul Reaver 2*. El genial *Devil May Cry* se te puede quedar corto.

Con respecto a lo de la tarjeta, una vez que el juego haya arrancado, o desde el menú de la tarjeta, tienes que pulsar Select y R1 a la vez.


GTA 3, para PlayStation 2


Soul Reaver 2, para PlayStation 2

## Jugar Online con Final Fantasy

**Hola playmaníacos, me encantan los juegos de Rol, especialmente la saga *Final Fantasy*. Mi padre no quiere ponerle Internet a PS2 y quería preguntar si *FFXI* sólo irá con Internet.**

Anónimo (Valencia)

Bueno, de aquí a que salga *Final Fantasy XI* pueden pasar muchas cosas, tantas, que primero tiene que salir *Final Fantasy X*, más o menos este verano. Es tanto tiempo el que vamos a tener que esperar que hasta puede que tu padre cambie de opinión. Si no es así, te quedarás sin jugar a Final Fantasy XI, que sólo se podrá jugar Online.


Final Fantasy X, para PlayStation 2

## ¡Qué miedo, que viene PS3!

**Hola, tengo una PSOne, una doña PS2, y un susto en el cuerpo desde que vi en un artículo de esta revista, la palabra ¡¡PS3!! Aclaradme esto, porque desde que lo vi tengo el corazón parado.**

Javi Imbernon López (e-mail)

Pues es un secreto a voces, aunque no te asustes, que es más normal de lo que piensas. No creerás que los de Sony han echado al equipo que ha desarrollado PS2, ¿verdad? Pues claro que no, los han puesto a trabajar en el desarrollo de una nueva máquina, como cuando acabaron con PlayStation. Es normal que se investigue, para que cuando llegue el momento, exista una base. El equipo de investigación trabaja sobre hipotéticas posibilidades, probablemente barajando tecnologías que hoy en día ni siquiera existen. Es lo normal. A lo mejor su trabajo da como fruto una ampliación para PS2, o una aplicación, un nuevo sistema de datos... El objetivo es PS3, pero, como pasó con PS2, pueden tardar cinco, seis o siete años en estar listos para hablar de una consola nueva. No te asustes, es lo de siempre.

## El tope de potencia de PS2

**Soy un nuevo usuario que acaba de empezar a leer vuestra revista. Pienso comprarme una PS2, pero tengo dudas. ¿PS2 ha llegado a su tope o mejorará más? ¿Qué diferencias hay entre la consola y un PC potente con aceleradora? ¿Cuál puede dar más juego? ¿PS2 puede aguantar la competencia de las consolas que vienen?**

Alfonso (Sevilla)

La consola no ha llegado a su tope. Se puede decir que ahora empiezan a descubrirla. Es algo que pasa siempre. Si ves ahora los juegos de los dos primeros años de PS2, se te cae el alma a los pies... PS2 va a mejorar muchísimo.

La diferencia fundamental con un PC, es que todos los juegos de la consola van a funcionar siempre y no necesitas ponerle más RAM, ni ver si el teclado crea un conflicto con el joystick, ni te va a dar error general, ni... Las consolas son para jugar y los PC no. En cuanto a calidad, ninguna. Las diferencias están en el tipo de juegos. ¿Tú has visto un *Tekken* o un *Gran Turismo* en PC? En PC manda la estrategia, los simuladores de vuelo, las aventuras gráficas... Las consolas dan más juego.

En cuanto a competencia, Nintendo sigue en su línea y es, como siempre, una interesante alternativa, pero por debajo de PS2. Después de jugar a Xbox, la consola de Sony no tiene que tener miedo.

## ¿Pro Evolution o FIFA?

**Hola playmaníacos. Estoy un poco defraudado con vosotros, porque habéis puesto en vuestra comparativa que el mejor juego de fútbol es el *FIFA*. Daos cuenta que *FIFA* ya no vale nada y que tiene un competidor que es *PES* que lo tiene dominado. Los juegos se llaman juegos por que son para JUGAR, no para ver a todos los equipos y ligas, el *PES* es el único que se puede jugar y nunca te cansas.**

Anónimo (e-mail)

Si miras bien la comparativa, verás que se han puntuado cada uno de los apartados. La clasificación final ha salido de la suma de esas cifras. Si te das cuenta, *Pro Evolution* gana en todo lo relacionado con la jugabilidad, el control y el realismo, aunque pierde en campeonatos, comentaristas, opciones, ambiente... Ha sido como una Liga, ha ganado el que más puntos ha obtenido, que no es necesariamente el mejor. Nosotros sólo os hemos dado una evaluación de los juegos: de vosotros depende elegir el que más os guste, el que más os interesa, el que tenga lo que cada uno buscáis. Aunque tú prefieras JUGAR, hay gente que prefiere tener cientos de clubes para elegir.


FIFA 2002



# Problemas técnicos

## Configuración de PS2

**Hola amigos de PlayManía. Tengo la PS2 con una Memory Card y me gustaría saber si hay alguna manera de salvar la configuración del PlayStation Driver. He leído que se puede salvar en la tarjeta, pero no sé cómo y siempre tengo que configurarlo todo, menos fecha y hora. También quiero saber con qué cable puedo ver películas y jugar con la mejor calidad.**

✉ Oscar Jareño (Valencia)

Memory Card oficial de Sony para PS2

Todos los ajustes que hagas se salvan automáticamente en la tarjeta de memoria, siempre que esté metida cundo los realizas. No tienes que hacer nada especial, sólo realizar los cambios con la tarjeta en su puerto correspondiente. La fecha y la hora se guardan en una pila interna de la consola.

Con respecto al cable, el ideal sería el RGB, pero precisamente ahí está la protección para el vídeo. Vamos, que jugarías con una calidad de muerte, pero no podrías ver películas. La siguiente opción es el cable S-Vídeo, aunque no todos los televisores aceptan esta entrada.

## Conseguir capturas de los juegos

**Hola playmaníacos, os escribo para preguntaros qué tengo que hacer para conseguir imágenes de los juegos como las vuestras. Sé que necesito un cable para conectar la consola al ordenador, pero ¿qué cables es? ¿cuánto cuesta?, ¿qué hago para guardar las imágenes? No creo que sea pulsando el botón derecho del ratón, ya que el juego no pararía y si lo hiciera podría quemar el motor de la Play.**

✉ Antonio Franco (Almuñecar)

Te has hecho un lío. Para capturar imágenes de los juegos no necesitas un cable: necesitas una tarjeta digitalizadora para el PC. Existen muchas y de muchos precios. Obviamente, cuanto más caras, mejor calidad ofrecen. Suelen ser las mismas tarjetas que te permiten sintonizar la tele en el ordenador. Puedes encontrarlas bastante buenas desde una 15.000 pesetas.

Una vez que tienes la tarjeta instalada, conectas la consola a la tarjeta como si lo hicieras en la tele, es decir, con los mismos cables. Para capturar, cada tarjeta te ofrecerá una opción: puede ser pulsando una tecla o combinación de teclas, con un botón, con el ratón... Nada de lo que puedas hacer afectará a la consola. Es imposible que "pares" el giro del disco pulsando un botón. Es como cuando la enchufas a la tele. Si apagas la tele la consola sigue encendida, ¿verdad? En resumen: necesitas una tarjeta digitalizadora.



Captura de *Jak & Daxter*, realizada con una tarjeta digitalizadora de vídeo para PC.

## La consola se resetea

**Hola, tengo la gris de Sony desde hace 3 años y desde hace 4 meses me ocurre una cosa muy extraña. De repente, mientras estás jugando, la consola se resetea sin ningún motivo aparente y me gustaría saber si le ha pasado a alguien más y si tiene solución.**

✉ Francisco Javier Sánchez

Pues no, no nos ha pasado nunca, ni hemos oído que a nadie le pasara. Si siempre te ocurre con el mismo juego, puede ser un problema de éste. Vigila también si pasa cuando se calienta. De todos modos, tu única solución, si se hace demasiado molesto, es repararla, y ya sabes que eso son 10.000 pesetas seguras.

PSOne

## Memory Card Oficial

**Hola playmaníacos. Tengo un problema con una Memory Card oficial. Siempre que la meto, no funciona ni la tarjeta ni el mando. La he probado en casa de un amigo y tampoco va. Si hay alguna solución, decidme qué he de hacer.**

✉ Francisco Mellinas (Almería)

Es la primera vez que oímos que falla de este modo una tarjeta oficial, pero es posible que, por la razón que sea, tu tarjeta haya muerto. No conocemos ninguna solución, salvo comprar una tarjeta nueva. Si alguien sabe algo, por favor, que nos lo cuente.

# Pantalla TFT Color Done

## Tu PSOne ya es portátil




Una de los aspectos más atractivos del nuevo diseño de PlayStation es su tamaño. Pequeña y coquetona, PSOne invita a ser incluida en todas nuestras escapadas vacacionales, eso sí, siempre dependiendo de tener una tele en nuestro destino. Previniendo esta reacción, Sony anunció el lanzamiento de una pantalla acoplable a PSOne y que nos permitiera jugar sin necesidad de una tele. Curiosamente, la primera pantalla portátil en aparecer en el mercado para PSOne no ha sido la oficial de Sony, que va a retrasarse a enero o febrero, sino ésta de Done que ahora os presentamos.

Entre sus muchas virtudes, la pantalla Done se coloca fácilmente en PSOne, encajándose en la ranura de corriente y en la salida Multi AV. Además, incorpora dos tornillos con los que se ajusta a la consola, evitando que pueda soltarse. Como es obvio, va equipada con una bisagra que permite que podamos abrirla o cerrarla, como la pantalla de un PC portátil, ya sea para asegurar su transporte, ya sea para buscar el mejor ángulo de visión.

Una vez asegurada, veremos que la misma fuente de alimentación de PSOne se acopla a la pantalla, de manera que sólo precisamos un cable. Aún así, si queremos jugar en el coche, se incluye un adaptador de mechero. Vamos, que si nos vamos de camping, también nos podemos llevar la consola.

También veremos que la pantalla tiene en su parte posterior un montón de conexiones que nos deparan algunas agradable sorpresas. Por ejemplo, tiene una salida Multi AV que nos permite conectar nuestra PSOne a una tele sin desmontar la pantalla, o al vídeo y grabar nuestro avance mientras jugamos en la pantalla. Además, tiene entradas de vídeo compuesto, ya sabéis, la roja, amarilla y blanca, que nos permitirán, y aquí viene lo bueno, conectar a la pantalla cualquier otra consola, como una PS2, o un vídeo DVD,

- Compatibilidad: **PSOne**
- Precio: **29.990 ptas. (180,24 €)**
- Distribuidor: **H. de Nostromo**
- Teléfono: **91 548 78 83**
- Tipo: **Pantalla portátil**
- Valoración: 


### Buen resultado en todos los géneros

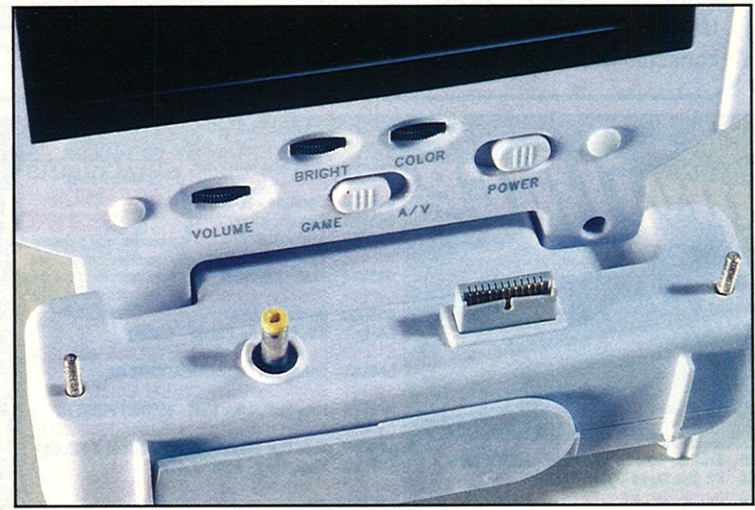
- **VELOCIDAD/PLATAFORMAS.** Los resultados son francamente buenos.
- **JUEGO DE ROL/AVENTURAS GRÁFICAS.** Tienen el "handicap" de la abundancia de textos, que aunque se leen bien, tras unas horas de juego se nos puede cansar la vista.
- **AVENTURAS/ACCIÓN.** No ofrecen ningún tipo de problema.
- **PUZZLES.** Se pueden jugar perfectamente.
- **DEPORTIVOS.** En general bien, aunque en algunos, como los de tenis y alguno de fútbol, a veces cuesta un poco ver la bola.
- **SHOOT'EM UP/BEAT'EM UP/LUCHA.** La respuesta es excelente.
- **ARCADES DE PISTOLA.** Se ven perfectamente. El único problema es que la pantalla no reconoce las pistolas, con lo que tendréis que jugar con el Dual Shock.



Leer los textos termina cansando la vista.



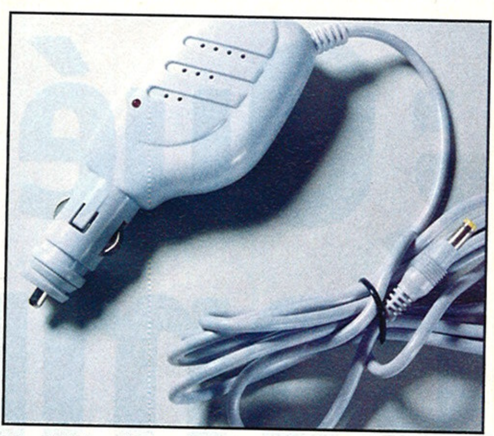
La pantalla no reconoce las pistolas.




La pantalla se conecta sin problemas y ofrece varios controladores, como brillo, color y volumen, así como un selector que nos permite visualizar, por ejemplo, la imagen de un vídeo o de la tele.



Las conexiones externas nos permiten conectar la PSOne a la televisión sin quitar la pantalla, así como conectar aparatos externos, como un vídeo u otra consola.


La pantalla Done incluye de regalo un adaptador para el mechero del coche, lo que convierte en portátil a nuestra PSOne, ya que podremos jugar yendo de viaje, en el campig... Lástima de batería.

que podremos visualizar tranquilamente en la pantalla. Eso sí, sin prescindir de la PSOne, que es la que da solidez al conjunto. Por supuesto, la pantalla incorpora dos altavoces estéreo, control de volumen y de brillo.

Ahora vamos al grano. La calidad de visión es excelente, el juego que pongamos se visualiza a las mil maravillas sin necesidad de buscar un ángulo adecuado. Incluso mirándola lateralmente se ve bien. Eso sí, los juegos con mucho texto pueden darnos algunos problemas, ya que si el tamaño de letra no es muy grande no se aprecia nítidamente. Y no sólo por el tamaño, sino también por la propia definición de la letra. Obviamente, no os recomendamos que la uséis para juegos de estrategia, ya que el tamaño de las unidades es ridículo y os podéis dejar los ojos. En general, vosotros mismos podéis haceros una idea de que 5 pulgadas no dan para mucho, así que, por sentido común, juegos con muchas cosas chiquititas pululando por la pantalla no son muy recomendables. Y no funcionan las pistolas, algo que nos esperábamos, ya que tampoco funcionan en monitores de ordenador.

Sin duda, un periférico divertido y original que puede ser muy útil para los aventureros que nos quieran prescindir de su consola nunca jamás. Eso sí, se echa en falta una fuente de alimentación que nos libere de la carga de encontrar un enchufe, y que haría que el conjunto fuera realmente portátil. Sin duda, hasta la llegada de la pantalla oficial, que aún no sabemos cómo será, ésta es una estupendísima opción… si te sobran 30.000 pesetas, o sea, nada más y nada menos que 180,30 Euros.

**DS:** Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

# ¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation y PS2, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos
Los precios en euros son una conversión orientativa

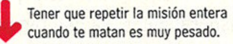
## Arcades

**LOS IMPRESCINDIBLES**
- → 1.- TIME CRISIS O.T.
- → 2.- TEKKEN 3
- → 3.- MEDAL OF HONOR UND.

### 007 El Mundo Nunca es Suficiente

Compañía: Fox Inte. Precio: 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. Edad: +15 años





↑ Desde los gadgets, pasando por los personajes y el gran doblaje.

↓ Tener que repetir la misión entera cuando te matan es muy pesado.

**7** VALORACIÓN: Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe cómo atrapar.

### Ace Combat 3 (Platinum)

Compañía: Namco Precio: 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. Edad: +15 años



↑ Un shooter con pinta de simulador, jugable, espectacular y barato.

↓ Muy parecido a la anterior entrega y poco variado en las misiones.

**7** VALORACIÓN: Ideal si buscas un juego con pinta de simulador de vuelo, pero sin tanta complicación.

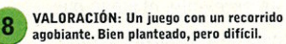
### Alien Resurrección

Compañía: E. Arts Precio: 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años



↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.

↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser muy desesperante.



**8** VALORACIÓN: Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.

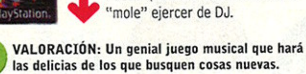
### Beatmania European Edition

Compañía: Konami Precio: 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1-2 Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS. Edad: +3 años



↑ Lo divertido que resulta jugar, sobre todo con el mando incluido.

↓ Puede que a no todo el mundo le "mole" ejercer de DJ.



**9** VALORACIÓN: Un genial juego musical que hará las delicias de los que busquen cosas nuevas.

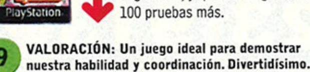
### Bishi Bashi Special (S. Valor)

Compañía: Konami Precio: 2.490 ptas. (14,97 €)
Nº de jugadores: 1-8 Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. Edad: +3 años



↑ Un montón de sencillas pruebas, muy divertidas y a excelente precio.

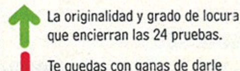
↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.



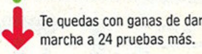
**9** VALORACIÓN: Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

### Incredible Crisis

Compañía: Virgin Precio: 4.490 ptas. (26,98 €)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +16 años



↑ La originalidad y grado de locura que encierran las 24 pruebas.



↓ Te quedas con ganas de darle marcha a 24 pruebas más.

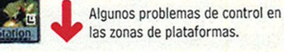
**8** VALORACIÓN: Un Party Game de inmejorable sentido del humor. Corto, pero a buen precio.

### Jedi Power Battles (Plat.)

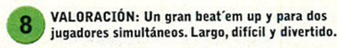
Compañía: LucasArts Precio: 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1-2 Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, AC Edad: +15 años



↑ Una gran recreación de la película con acción trepidante.



↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.



**8** VALORACIÓN: Un gran beat'em up y para dos jugadores simultáneos. Largo, difícil y divertido.

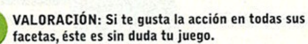
### Jungla de Cristal. Trilogía 2

Compañía: Fox Interac. Precio: 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +18 años



↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.

↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.



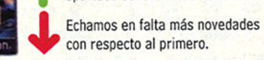
**8** VALORACIÓN: Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.

### MOH Underground (Platinum)

Compañía: E. Arts Precio: 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: +15 años



↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.



↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.

**10** VALORACIÓN: Es muy bueno, divertido y jugable, su actual precio lo convierte en imprescindible.

### Point Blank 3

Compañía: Namco Precio: 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1-8 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, P. Edad: +13 años



↑ El mejor juego de la saga, con más de cien pruebas y más difíciles.

↓ No tener con quién jugar o carecer de pistola. Muy parecido al anterior.

**8** VALORACIÓN: Como toda la saga, es un arcade de pistola muy divertido, e ideal para compartir.

### Power Diggerz

Compañía: Virgin Precio: 5.990 ptas. (36,05 €)
Nº de jugadores: 1-2 Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS. Edad: +3 años



↑ Un divertidísimo simulador de excavadora con un control genial.

↓ Que no haya más pruebas y la machacona banda sonora.

**8** VALORACIÓN: Nunca pensamos que manejar una excavadora fuera tan divertido. Original a tope.

### Tekken 3 (Platinum)

Compañía: Namco Precio: 3.490 ptas. (20,98 €)
Nº de jugadores: 1-2 Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS. Edad: +15 años



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.

↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

**10** VALORACIÓN: Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

### Time Crisis: Operación Titán

Compañía: Namco Precio: 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, P. Edad: +18 años

↑ Una soberbia jugabilidad para una segunda parte esperadísima.

↓ Que no tengáis una pistola y, como ocurre en el género, se hace corto.

**9** VALORACIÓN: Por jugabilidad, técnica y diversión, éste es el mejor arcade de pistola que encontrarás.

### True Pinball (Precio Especial)

Compañía: Ocean Precio: 2.990 ptas. (17,97 €)
Nº de jugadores: 1-4 Idioma: Inglés
Periféricos: MC. Edad: +3 años



↑ Cuatro mesas a cuál más divertida y a buen precio.

↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea un poco en diversión.

**7** VALORACIÓN: Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

### X-Men Mutant Academy 2

Compañía: Activision Precio: 5.490 ptas. (33,00 €)
Nº de jugadores: 1-2 Idioma: Inglés
Periféricos: MC. Edad: +13 años



↑ Un arcade de lucha fiel a los cómics de los héroes y con buenos gráficos.

↓ No ofrece tantas posibilidades y movimientos como *Tekken* o *SFA3*.

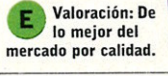
**7** VALORACIÓN: Divertido y recomendable para los fans del género, pero no logra superar a los grandes.

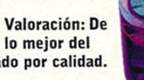
## ANALÓGICOS

### Mad Catz Dual Force

Distr.: Mad Catz Precio: 4.290 ptas. (25,78 €)

Botones analógicos, gran calidad, cómodo y compatibilidad total.





**E** Valoración: De lo mejor del mercado por calidad.

### Dual Impact

Distr.: Netac Precio: 2.990 ptas. (17,97 €)

Cómodo y de calidad, los sticks pueden usarse también en modo digital.



**E** Valoración: Un buen precio para un buen mando.

### Dual Shock

Distr.: Sony Precio: 4.500 ptas. (27,05 €)

Tiene un precio elevado, pero es sin duda el mejor mando.



**E** Valoración: Es el mando oficial: una garantía.

### Infrarrojos Shock 2

Distr.: Guillemot Precio: 4.990 ptas. (29,99 €)

Compatible con todos los sistemas y sin cable. Fiable y de calidad.



**E** Valoración: Una opción a tener muy en cuenta.

# Aventuras

## LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- METAL GEAR → 2.- FINAL FANTASY VIII
→ 3.- SYPHON FILTER 3 → 4.- SILENT HILL
→ 5.- HARRY POTTER → 6.- DINO CRISIS 2

### A Sangre Fría (Platinum)

**Compañía:** Sony **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.
↓ Su extraño control y los tiempos de carga pueden llegar a desesperar.

**7 VALORACIÓN:** Una aventura original y diferente. Aunque no es apta para gente con poca paciencia.

### Alone in the Dark IV

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 7.490 ptas. (45,01 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La ambientación, la historia, los puzzles, la tensión, los sustos...
↓ Poca cosa y totalmente perdonable, como barullos en los combates.

**10 VALORACIÓN:** Un Survival Horror imprescindible, con lo mejor de *Resident Evil* y *Silent Hill*.

### Breath of Fire IV

**Compañía:** Capcom **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años




↑ El saborcillo a RPG clásico, la trama argumental y los minijuegos.
↓ Está en inglés y los combates son demasiado numerosos.

**7 VALORACIÓN:** Una apuesta por fórmulas pasadas que tiene interés, pero que no supera a ningún *FF*.

### Digimon World

**Compañía:** Bandai **Precio:** 8.490 ptas. (51,3 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar en el universo de los Digimon y hacerlos evolucionar.
↓ La historia no engancha demasiado y no es difícil terminarlo.

**7 VALORACIÓN:** Su mezcla de estrategia, acción y aventura es divertida, y más si te gusta la serie.

### Dino Crisis 2 (Precio especial)

**Compañía:** Capcom **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.
↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.

**10 VALORACIÓN:** Si buscas una buena aventura con mucha acción, con ésta no te vas a aburrir.

### Drácula Resurección (Plat.)

**Compañía:** Virgin **Precio:** 2.990 ptas. (17,97 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, R. **Edad:** +15 años



↑ Una aventura gráfica de excelentes gráficos y aterradora ambientación.
↓ Algunos puzzles resultan muy retorcidos, pero se hace corta.

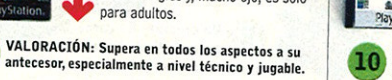
**8 VALORACIÓN:** Si te gusta este sesudo género, por muy poco vas a disfrutar de una excelente aventura.

### Fear Effect 2 Retro Helix

**Compañía:** Eidos **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una genial aventura plagada de puzzles y con mucha acción.
↓ Está en inglés y, mucho ojo, es sólo para adultos.



**9 VALORACIÓN:** Supera en todos los aspectos a su antecesor, especialmente a nivel técnico y jugable.

### Final Fantasy IX (Platinum)

**Compañía:** Square **Precio:** 4.990 ptas. (29,99 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.
↓ Que nos vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.

**10 VALORACIÓN:** Si quieres disfrutar de un juego de Rol único, tienes que tenerlo y más a este precio.

### Final Fantasy VIII (Plat.)

**Compañía:** Square **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Una obra maestra, tanto por su argumento como por sus gráficos.
↓ El sistema de combates por turnos se hace algo pesado.

**10 VALORACIÓN:** Un juego de Rol largo, cautivador, impresionante... Una delicia que hay que disfrutar.

### Harry Potter y la piedra filosofal

**Compañía:** Electronic Arts **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Es clavado a la peli y al libro, divertido y de buena factura gráfica.
↓ Su escasa dificultad puede echar para atrás a los más hábiles.

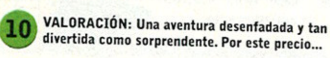
**8 VALORACIÓN:** Tan divertido como el libro. Su buen acabado y variedad le hacen ideal para los fans.

### Medievil 2 (Platinum)

**Compañía:** Sony **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.
↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.



**10 VALORACIÓN:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...

### Metal Gear (Precio Especial)

**Compañía:** Konami **Precio:** 2.490 ptas. (14,96 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.
↓ La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

**10 VALORACIÓN:** Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

### Parasite Eve 2 (Platinum)

**Compañía:** Square **Precio:** 4.990 ptas. (29,99 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Gran calidad gráfica y original respecto a los juegos tipo *Resident*.
↓ A la trama le falta algo de gancho y no es excesivamente largo.

**8 VALORACIÓN:** Los amantes de las aventuras de acción tiene un título innovador a buen precio.

### Resident Evil 3 (Precio Especial)

**Compañía:** Capcom **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Por gráficos y tensión es el mejor de la serie. Nemesis asusta mucho.
↓ Se parece a *RE 2* y este último tiene un desarrollo más hilado.

**10 VALORACIÓN:** Su bajada de precio consigue que este Survival Horror sea aún más imprescindible.

### Silent Hill (Precio Especial)

**Compañía:** Konami **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. El miedo que se pasa.
↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

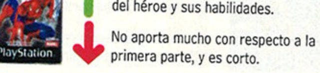
**10 VALORACIÓN:** Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

### Spider-man 2 Enter: Electro

**Compañía:** Activision **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ La perfecta adaptación del universo del héroe y sus habilidades.
↓ No aporta mucho con respecto a la primera parte, y es corto.



**8 VALORACIÓN:** Mezcla acción, plataformas y aventura, pero no llega al nivel de la primera parte.

### The Legend of Dragoon

**Compañía:** Sony **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC. **Edad:** +13 años




↑ Bebe de las fuentes de *Final Fantasy VII* y sabe enganchar.
↓ No es tan bonito como los *Final*, ni la historia es tan compleja.

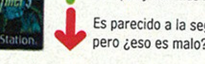
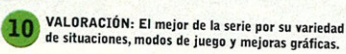
**8 VALORACIÓN:** Aunque le supera la saga *Final Fantasy*, es una opción que debes tener en cuenta.

### Syphon Filter 3

**Compañía:** Sony **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La misma aventura frenética de siempre y con más modos de juego.
↓ Es parecido a la segunda parte, pero ¿eso es malo?

**10 VALORACIÓN:** El mejor de la serie por su variedad de situaciones, modos de juego y mejoras gráficas.

### Tomb Raider IV (Precio Esp.)

**Compañía:** Eidos **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Recupera la esencia de la primera parte con una ambientación de lujo.
↓ Aporta poco a la saga, aunque es *Tomb Raider* por los cuatro costados.

**10 VALORACIÓN:** Sabe divertir, obsesionar y atrapar. Encantará a los incondicionales de Lara Croft.

### Technomage

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 7.490 ptas. (45,01 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un RPG de acción largo, difícil y con muchísimos puzzles.
↓ Su apartado técnico es realmente flojo y te atascas continuamente.

**7 VALORACIÓN:** Su desarrollo engancha, aunque sus gráficos son feotes y a veces desespera.

### Vagrant Story (Platinum)

**Compañía:** Capcom **Precio:** 4.990 ptas. (29,99 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Los gráficos, el sistema de lucha, la larga e increíble historia.
↓ Nos gustaría saber porqué este pedazo de juego está en inglés.

**9 VALORACIÓN:** Un imprescindible de los RPG por su originalidad, brillantez técnica y precio.

## TARJ. DE MEMORIA



### Dex Drive

**Distr.:** Hipnosis **Precio:** 1.990 ptas. (11,96 €)

Permite almacenar las partidas de las tarjetas de memoria en el disco duro de PC.



**E Valoración:** Si tienes PC es una gran compra.

### Clear Blue 4Mb

**Distr.:** Aplisoft **Precio:** 2.490 ptas. (14,97 €)

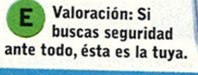
60 bloques sin comprimir, muy fiable y con un tamaño reducido.

**E Valoración:** Una referencia obligada si buscas capacidad.

### Sony Memory Card

**Distr.:** Sony **Precio:** 1.990 ptas. (11,96 €)

Es la oficial y no falla nunca, aunque sólo tiene 15 bloques.

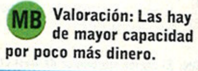
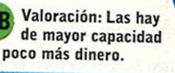


**E Valoración:** Si buscas seguridad ante todo, ésta es la tuya.

### X-Tecnologies 2Mb

**Distr.:** Aplisoft **Precio:** 1.790 ptas. (10,76 €)

30 bloques sin comprimir, de buena calidad y fiable. No funciona en PS2.

**MB Valoración:** Las hay de mayor capacidad por poco más dinero.

# Inteligencia

**LOS IMPRESCINDIBLES**

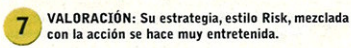
→ 1.- RED ALERT
→ 2.- BUST-A-MOVE 4
→ 3.- MANAGER DE LIGA 2002

### Astérix: Batalla de las Galias

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Una divertida mezcla de beat'em up, plataformas y estrategia.
↓ Tiene un control poco fiable y gráficamente es algo pobretón.



7 **VALORACIÓN:** Su estrategia, estilo Risk, mezclada con la acción se hace muy entretenida.

### Bust a Move 4 (Precio Especial)

**Compañía:** Acclaim **Precio:** 2.290 ptas. (13,76 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, MT, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.
↓ El reducido espacio en pantalla que le queda a cada jugador jugando 4.

9 **VALORACIÓN:** Un puzzle que engancha desde la primera partida a un precio irresistible.

### C&C: Red Alert (Precio Especial)

**Compañía:** E. Arts **Precio:** 2.475 ptas. (14,88 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años

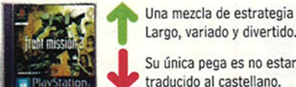


↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.
↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.

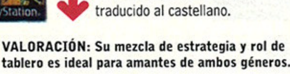
9 **VALORACIÓN:** Si quieres iniciarte en los Wargames, ésta es una ocasión única para hacerlo.

### Front Mission 3

**Compañía:** Square **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Largo, variado y divertido.
↓ Su única pega es no estar traducido al castellano.



8 **VALORACIÓN:** Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.

### Manager de Liga 2002

**Compañía:** Codemasters **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Actualización de la versión anterior con todos los clubes y jugadores.
↓ Si ya tienes el anterior, vas a encontrar el mismo juego.

8 **VALORACIÓN:** Este gestor futbolístico es ideal para los estudiosos del fútbol.

### Team Buddies

**Compañía:** Sony **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia, y su simpatía.
↓ La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser mejor.

8 **VALORACIÓN:** Su original concepto de juego será capaz de atraparte durante horas.

### Theme Park World (Precio Especial)

**Compañía:** Bullfrog **Precio:** 7.490 ptas. (45,01 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Construir nuestro propio parque de atracciones es muy divertido.
↓ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.

8 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo simulador que te atrapará frente a la pantalla durante horas.

# Deportivos

**LOS IMPRESCINDIBLES**

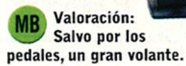


→ 1.- FIFA 2002 → 2.- ISS PRO EVOLUTION 2
→ 3.- NBA LIVE 2002 → 4.- TONY HAWK'S 3
→ 5.- KO KINGS 2001 → 6.- MAT HOFFMAN'S

## VOLANTES

### Top Drive GT+

Distr.: Nostromo Precio: 10.990 ptas. (66,05 €)



Gran respuesta a los giros, pero pedales digitales.

MB **Valoración:** Salvo por los pedales, un gran volante.

### Fanatec Speedster

Distr.: Ardistel Precio: 12.995 ptas. (78,10 €)

Genial en todos sus aspectos. Realista y fiable.

E **Valoración:** Es caro, pero, lo tiene todo bueno, desde el giro a los pedales.

### Mc Laren

Distr.: Acclaim Precio: 11.900 ptas. (71,52 €)

Aúna diseño y prestaciones. Tiene freno de mano.

E **Valoración:** Compatible con PS2 y de gran calidad.

### 360 Modena

Distr.: Guillemot Precio: 11.900 ptas. (71,52 €)



Un precioso diseño con excelentes prestaciones y compatible 100%.

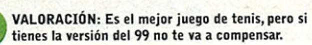
E **Valoración:** Gran relación calidad/precio.

### All Star Tennis 2000

**Compañía:** Ubi Soft **Precio:** 4.490 ptas. (26,98 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.
↓ La excesiva lentitud de los partidos de dobles.



8 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de tenis, pero si tienes la versión del 99 no te va a compensar.

### CoolBoarders 4

**Compañía:** Sony **Precio:** 7.490 ptas. (45,01 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.

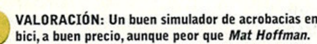
8 **VALORACIÓN:** El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.

### Dave Mirra Maximum Remix

**Compañía:** Acclaim **Precio:** 4.990 ptas. (29,99 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Una ampliación con nuevos circuitos y retos y de regalo, la banda sonora.
↓ Si tienes el primer *Dave Mirra* no encontrarás demasiados alicientes.



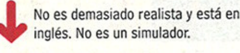
7 **VALORACIÓN:** Un buen simulador de acrobacias en bici, a buen precio, aunque peor que *Mat Hoffman*.

### ESPN Int. Superstar Soccer

**Compañía:** Konami **Precio:** 7.490 ptas. (45,01 €)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Mucho más fácil de jugar que *ISS Pro* y tiene los nombres reales.
↓ No es demasiado realista y está en inglés. No es un simulador.



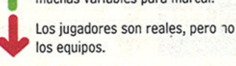
8 **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *ISS Pro Evolution*, pero es más jugable.

### Esto es Fútbol 2

**Compañía:** Sony **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ El realismo de las jugadas y las muchas variables para marcar.
↓ Los jugadores son reales, pero no los equipos.



9 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores simuladores del momento, pero no supera a *FIFA 2001*.

### FIFA 2002

**Compañía:** EA Sports **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3 años



↑ Todas las opciones típicas de *FIFA* con un nuevo sistema de pases.
↓ El cambio en la jugabilidad puede despistar a los fans de la saga.

9 **VALORACIÓN:** El cambio en la jugabilidad es un acierto, aunque puede disgustar a algunos.

### ISS Pro Evolution 2

**Compañía:** Konami **Precio:** 7.490 ptas. (45,01 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +13 años



↑ Su realismo raya la perfección. Las animaciones y el ritmo de juego.
↓ Como siempre, pocos clubes y un comentarista muy soso.

10 **VALORACIÓN:** Si buscas realismo aquí lo vas a encontrar, aunque tiene menos opciones que *FIFA*.

### Knockout Kings 2001

**Compañía:** E. Arts **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.
↓ A nivel jugable, no incorpora demasiadas novedades.

9 **VALORACIÓN:** Aunque es muy parecido a la versión anterior, es el mejor juego de boxeo actual.

### Mat Hoffman's Pro BMX

**Compañía:** Activision **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Los gigantescos escenarios, la libertad que ofrece, las piruetas...
↓ Se echan en falta más cosas nuevas respecto a lo visto en *Tony Hawk's*.

8 **VALORACIÓN:** El mejor simulador de bicicletas. Muy divertido, aunque muy poco innovador.



### NBA Live 2002

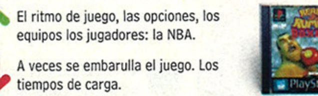
**Compañía:** EA Sports **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ El ritmo de juego, las opciones, los equipos los jugadores: la NBA.
↓ A veces se embarulla el juego. Los tiempos de carga.

9 **VALORACIÓN:** El mejor simulador de basket, tanto por opciones como por jugabilidad.

### Ready 2 Rumble Boxing R. 2

**Compañía:** Midway **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Se ha aumentado el tamaño y la velocidad de los boxeadores.
↓ Nada destacable, únicamente que no te gusten los juegos de boxeo.

8 **VALORACIÓN:** La jugabilidad y las mejoradas prestaciones le hacen un juego muy interesante.

### Tony Hawk's 2 (Platinum)

**Compañía:** Activision **Precio:** 4.990 ptas. (29,99 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, AC. **Edad:** +13 años



↑ Los editores, el mejorado apartado gráfico, la banda sonora...
↓ El abuso de la niebla para ocultar la generación de los escenarios.

10 **VALORACIÓN:** El juego más divertido, completo y adictivo de skate, hazte con él a un buen precio.

### Tony Hawk's 3

**Compañía:** Activision **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



↑ Tan divertido como siempre, y con nuevos escenarios.
↓ Los mismos defectos gráficos y falta de originalidad en los objetivos.

7 **VALORACIÓN:** Muy similar a la segunda parte. Si te gusta el género te divertirás, pero no lo mejora.

# Plataformas

**LOS IMPRESCINDIBLES**

→ 1.- CRASH 3
→ 2.- ABE'S ODDYSEE
→ 3.- SPYRO 3

### Abe' Oddysee (Precio Especial)

**Compañía:** GTI **Precio:** 2.490 ptas. (14,96 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Un precio irresistible para un juego que llega a obsesionar.

↓ Que no te gusten los plataformas difíciles y de pensar mucho.

**10 VALORACIÓN:** Una irresistible combinación de acción e inteligencia con una técnica increíble.

### Ape Escape (Platinum)

**Compañía:** Sony **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Su original planteamiento y el completo uso del Dual Shock.

↓ Las cámaras no siempre ofrecen la mejor perspectiva del juego.

**10 VALORACIÓN:** Uno de los mejores, completos y originales plataformas en 3D, al mejor precio.

### Atlantis: El Imperio Perdido

**Compañía:** Disney Int. **Precio:** 4.490 ptas. (26,98 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su variado desarrollo, el sonido y poder manejar a cinco personajes.

↓ El manejo de los personajes resulta algo brusco y la cámara falla.

**8 VALORACIÓN:** Una aventura basada en la última película de Disney para un público más amplio.

### Crash Bandicoot 3 (Platinum)

**Compañía:** Sony **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.

↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

**10 VALORACIÓN:** Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

### El Emperador y sus locuras

**Compañía:** Sony **Precio:** 4.495 ptas. (27,02 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Está basado en la película, tiene un variado desarrollo y un buen precio.

↓ Es un clon de *Spyro*, pero más fácil y con menos calidad gráfica.

**7 VALORACIÓN:** Aunque tiene el encanto de la película, sólo es recomendable para los peques.

### Megaman X 5

**Compañía:** Capcom **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Acción y plataformas de las de toda la vida, vistoso y divertido.

↓ No aporta nada nuevo con respecto a lo ya visto.

**7 VALORACIÓN:** Recupera la esencia de los *Megaman* de siempre, sin aportar nada nuevo.



### Muppet Monster Adventure

**Compañía:** Sony **Precio:** 4.490 ptas. (26,98 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Es divertido y sabe enganchar con el carisma de los personajes.

↓ Es muy parecido a *Spyro 3*, aunque se queda lejos de poder superarle.

**8 VALORACIÓN:** Un juego perfecto para el que busque un plataformas 3D largo y no muy difícil.

### Rayman 2

**Compañía:** Ubi Soft **Precio:** 4.995 ptas. (30,02 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y suave control.

↓ Las cámaras a veces nos la lían, por lo demás...

**9 VALORACIÓN:** De los mejores plataformas 3D, un juego genial para los amantes del género.

### Spyro 3: el año del dragón (Plat.)

**Compañía:** Sony **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.

↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.

**10 VALORACIÓN:** Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.

### Tarzán (Platinum)

**Compañía:** Disney **Precio:** 2.990 ptas. (17,97 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Una fiel adaptación de la peli, con un desarrollo sencillo y divertido.

↓ Para los jugones expertos puede resultar demasiado fácil.

**7 VALORACIÓN:** Una excelente puesta en escena para un juego divertido, aunque facilón.

### Tintín Destino Aventura

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 4.990 ptas. (29,99 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ El diseño de los personajes y las animaciones de los mismos.

↓ Su desarrollo es muy monótono y el control es un tanto duro.

**6 VALORACIÓN:** Un plataformas bastante repetitivo que sólo convencerá a los fans del personaje.

# Velocidad

**LOS IMPRESCINDIBLES**

→ 1.- GRAN TURISMO 2
→ 2.- COLIN MCRAE 2
→ 3.- DRIVER 2

### Colin McRae 2 (Platinum)

**Compañía:** Codemasters **Precio:** 4.990 ptas. (29,99 €)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.

↓ Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.

**10 VALORACIÓN:** No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

### Crash Team Racing (Platinum)

**Compañía:** Sony **Precio:** 3.490 ptas. (20,98 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.

↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

**9 VALORACIÓN:** Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

### Destruction Derby Raw

**Compañía:** Psygnosis **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT, V. **Edad:** +11 años



↑ Lo espectacular de los choques y el número de coches en pantalla.

↓ Tanto choque y golpazo puede volverse aburrido a la larga.

**7 VALORACIÓN:** El más divertido de la saga, pese a que todo el juego se reduce a chocarse.

### Driver 2 (Platinum)

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 4.990 ptas. (29,99 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, AC, V. **Edad:** +15 años



↑ Dos CDs plagados de aventuras al volante de todo tipo de coches.

↓ Tiene los mismos defectos técnicos de la primera parte. Perdonables.

**10 VALORACIÓN:** Pensado para durar y divertir, no debe faltar en tu colección. Y menos a este precio.

### F1 Championship Season 2000

**Compañía:** EA Sports **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy espectacular y dinámico. Tiene muchos modos de juego.

↓ Los parpadeos de la texturas y el comportamiento en exceso arcade.

**9 VALORACIÓN:** El más espectacular y dinámico de los simuladores de F1, aunque no muy real.

### Fórmula One 2001

**Compañía:** Sony **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Su calidad gráfica y su elevadísima sensación de velocidad.

↓ Es poco competitivo, y tiene un control peculiar.

**7 VALORACIÓN:** No es el mejor, pero divierte, tiene un modo Arcade original y la temporada actualizada.

### Gran Turismo 2 (Platinum)

**Compañía:** Sony **Precio:** 3.490 ptas. (3.490 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...

↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

**10 VALORACIÓN:** Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

### Moto Racer World Tour (Plat.)

**Compañía:** Sony **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Buena jugabilidad y poder optar entre motos de cross o carrera.

↓ Exceso de popping y que no tenga circuitos ni campeonatos reales.

**9 VALORACIÓN:** El mejor juego de motos y a gran precio. Es variado y divertido, aunque no real.

### NFSV: Porsche 2000 (Platinum)

**Compañía:** EA Sports **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Tiene un montón de modos de juego y resulta largo y divertido.

↓ Algunos defectos técnicos y que sólo puedes conducir Porsches...

**9 VALORACIÓN:** Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable y a un gran precio.

### The Italian Job

**Compañía:** SCI **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, AC, V. **Edad:** +13 años



↑ En la línea *Driver*, pero con cosas nuevas y muy divertidas.

↓ Muy parecido a *Driver*, pese a marcarse licencias más arcades.

**10 VALORACIÓN:** Si ya has jugados a *Driver 2* y buscas algo igual de bueno, éste es tu juego.

### Ridge Racer Type 4 (Platinum)

**Compañía:** Namco **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V. **Edad:** +3 años

↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.

↓ Se echan en falta coches reales y algún que otro circuito más.

**9 VALORACIÓN:** Supone la culminación y guinda al pastel de una saga de conducción mítica.

### Toca World Touring Cars (Plat.)

**Compañía:** Codemasters **Precio:** 4.990 ptas. (29,99 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...

↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.

**10 VALORACIÓN:** Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.

### Vanishing Point

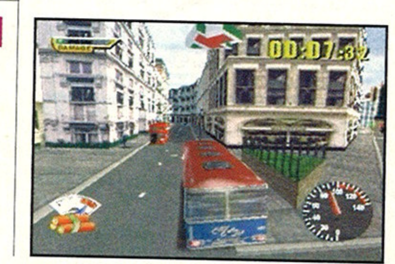
**Compañía:** Acclaim **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy adictivo, con muchas sorpresas, campeonatos y modos de juego.

↓ El control es demasiado exigente. Las carreras no son competitivas.

**8 VALORACIÓN:** Se va haciendo más adictivo a medida que se juega. Pensado para durar.



# Deportivos

**LOS IMPRESCINDIBLES**
- → 1.- PRO EVOLUTION SOCCER
- → 2.- FIFA 2002
- → 3.- NBA LIVE 2002

## Air Blade
**Compañía:** Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.




↑ Skate futurista con un genial despliegue gráfico y un gran control.

↓ Pocos escenarios y objetivos y un doblaje flojete.

7 **VALORACIÓN:** Un gran juego de deportes de riesgo, aunque le ha faltado un poco de fuelle. Divertido.

## Dave Mirra 2
**Compañía:** Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ El enorme tamaño de los escenarios, los retos y el editor de pistas.

↓ El control es algo duro y los escenarios están un poco vacíos.

7 **VALORACIÓN:** Una buena evolución de los deportes de riesgo de PS, aunque podía haberse mejorado más.

## Esto es Fútbol 2002
**Compañía:** Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su realismo gráfico y jugable, y la variedad de Campeonatos.

↓ Algunas animaciones no están bien logradas. Los sosos comentarios.

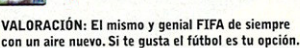
9 **VALORACIÓN:** Es, junto a *FIFA*, uno de los mejores juegos de fútbol para PS2.

## FIFA 2002
**Compañía:** EA Sports **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Mantiene lo bueno de otros años, con cambios en el sistema de juego.

↓ Si eres fan de la serie, te costará acostumbrarte a los cambios.



9 **VALORACIÓN:** El mismo y genial FIFA de siempre con un aire nuevo. Si te gusta el fútbol es tu opción.

## Knockout Kings 2001
**Compañía:** EA Sports **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Las animaciones que favorecen una fluida jugabilidad y un control fácil.

↓ Muy parecido al juego de PSOne. Se esperaban más mejoras.

7 **VALORACIÓN:** Un gran simulador de boxeo, aunque no explota las posibilidades de PS2.

## NBA Live 2002
**Compañía:** EA Sports **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Jugable, rápido, divertido y muy espectacular gráficamente.

↓ Algunas lagunas de la IA rival y que no tenga más modos de juego.

9 **VALORACIÓN:** Si buscas un simulador que te sumerja en este deporte, has dado con tu juego.

## NBA Street
**Compañía:** EA Big **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un arcade de basket divertidísimo, de fácil control y mucho espectáculo.

↓ Que no se hayan incluido más modos de juego Multijugador.

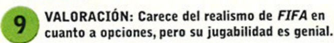
8 **VALORACIÓN:** El basket más fresco, desenfadado y sencillo. Divierte aunque no te guste el deporte.

## Pro Evolution Soccer
**Compañía:** Konami **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su impagable sistema de juego, gráficos y ambientación.

↓ Pocos equipos, sin licencias y malos comentaristas.



9 **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *FIFA* en cuanto a opciones, pero su jugabilidad es genial.




## Ready to Rumble Round 2
**Compañía:** Midway **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Su amplio abanico de púgiles y sus numerosos puntos cómicos.

↓ Pocos golpes y una mecánica un tanto repetitiva.

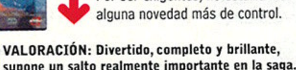
7 **VALORACIÓN:** Divertido para jugar contra los amigotes. Para jugar solo acaba siendo repetitivo.

## Tony Hawk's 3
**Compañía:** Activision **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ La misma diversión que en PSOne, elevada a la máxima potencia.

↓ Por ser exigentes, no estaría mal alguna novedad más de control.



9 **VALORACIÓN:** Divertido, completo y brillante, supone un salto realmente importante en la saga.



## SSX Tricky
**Compañía:** EA Big **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Divertidísimo juego de snow con extras y sonido en plan película.

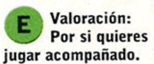
↓ Se echan en falta más modos de juego y más novedades.

7 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de snow, pero aporta muy pocas novedades respecto al primero.

## VARIOS

### MultiTap Playtogether
**Distr.:** Aplisoft **Precio:** 4.995 ptas. (30,02 €)

Los MT de PSOne no valen en PS2. Esta opción es más barata que la de Sony.



E **Valoración:** Por si quieres jugar acompañado.



### Dual Shock 2
**Distr.:** Sony **Precio:** 4.990 ptas. (28,79 €)

Idéntico al de PSOne, pero con botones analógicos.

E **Valoración:** Es el mejor mando para PS2, por calidad y prestaciones

### Memory Card 2
**Distr.:** Sony **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)

La única tarjeta que te permite salvar partidas de juegos PS2.

MB **Valoración:** Es cara, pero es tu única opción...



### G-Con 2
**Distr.:** Sony **Precio:** 5.490 ptas. (33 €)

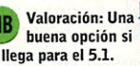
La evolución de la G-Con, mucho más precisa gracias a su conexión USB.

E **Valoración:** Tu única y mejor opción en este género.



### Sound Station
**Distr.:** Nostromo **Precio:** 19.900 ptas. (119,60 €)

Obtiene un buen sonido de PS2, aunque no es 5.1. Es compatible con PSOne.

MB **Valoración:** Una buena opción si no llega para el 5.1.

### Console Case PS2
**Distr.:** Sony **Precio:** 4.990 ptas. (26,99 €)

Un maletín de excelente calidad y repleto de compartimentos.

MB **Valoración:** Si llevas la consola de paseo, no te viene mal.



# Inteligencia

**LOS IMPRESCINDIBLES**
- → 1.- AGES OF EMPIRES
- → 2.- KURI KURI MIX
- → 3.- RING OF RED

## Age of Empires 2
**Compañía:** Konami **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, R, T. **Edad:** +16 años.

↑ Los distintos modos de juego y jugar con personajes históricos.

↓ Los gráficos no están a la altura y el despliegue del mapa es brusco.

7 **VALORACIÓN:** Los fans del género no quedarán defraudados, pero esperábamos más de los gráficos.

## Aqua Aqua: Wetrix 2
**Compañía:** SCI **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Su innovador sistema de juego y el modo para dos jugadores.

↓ Los modos de juego son bastante parecidos, lo que a la larga cansa.

5 **VALORACIÓN:** Es un puzzle en el que pesan más los fallos que los aciertos. Hay opciones mejores.

## Kessen
**Compañía:** Koei **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Las escenas de combate y las variables "políticas"

↓ Imperdonable que esté en inglés y se hace corto.

6 **VALORACIÓN:** Un peculiar juego de estrategia, capaz de enganchar, aunque no por mucho tiempo.

## Kuri Kuri Mix
**Compañía:** Empire **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.

↓ El modo para 4 jugadores es flojo y puede hacerse corto.

8 **VALORACIÓN:** Uno de los juegos más divertidos que hemos probado, ideado para jugar a dobles.

## Ring of Red
**Compañía:** Konami **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.

↓ El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento.

7 **VALORACIÓN:** Un título de estrategia por turnos original y bien realizado que no defraudará.

## Super Bust A Move
**Compañía:** Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El mismo y apasionante puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.

↓ Es tan parecido a los anteriores que si tienes el de PSOne...

6 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, aunque con pocas innovaciones.

## Theme Park World
**Compañía:** EA **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Poder dirigir, crear y diseñar nuestro parque de atracciones.

↓ Que no esté en castellano y aporta poco con respecto al de PSOne.

6 **VALORACIÓN:** Un buen simulador que encantará a los estrategas, aunque podría haberse mejorado.

# Velocidad



**LOS IMPRESCINDIBLES**

→ 1.- GRAN TURISMO 3 → 2.- GTA 3
→ 3.- WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
→ 4.- F1 2001 → 5.- BURNOUT

## 18 Wheeler

**Compañía:** Sega **Precio:** 9.900 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



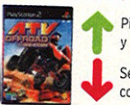
↑ Un perfecta conversión de la recreativa, directa y divertida.

↓ Se hace demasiado corto, y técnicamente no aporta nada.

**6 VALORACIÓN:** Es idéntico a la recreativa. Conducir camiones es divertido, pero es corto.

## ATV Off Road

**Compañía:** Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Pilotar quads. Su excelente control y sus posibilidades multijugador.

↓ Se echa en falta un modo más complejo para un único jugador.

**7 VALORACIÓN:** *ATV* ofrece un sistema de juego asequible y orientado a la diversión en grupo.

## Burnout

**Compañía:** Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.





↑ Un arcade de carreras frenético, espectacular y veloz.

↓ Pocos coches y circuitos, y con una mecánica de juego muy simple.

**8 VALORACIÓN:** Es el mejor arcade de coches para PS2, pero no esperes las posibilidades de *GT3*.

## Crazy Taxi

**Compañía:** Acclaim **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una excelente conversión del arcade con un ritmo trepidante.

↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

**7 VALORACIÓN:** Aunque limitado, hacer el loco con el taxi es muy divertido. Y a muy buen precio.

## Extreme G-3

**Compañía:** Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El alucinante diseño de las pistas y la sensación de velocidad que da.

↓ PuedeS perder interés pronto debido a la escasa dificultad.

**7 VALORACIÓN:** Un arcade emocionante y muy divertido, pero de vida un tanto corta.

## F-1 2001

**Compañía:** EA Sports **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Unos efectos gráficos que quitan el hipo, para el mejor simulador de F1.

↓ El control puede resultar difícil para los principiantes.

**9 VALORACIÓN:** Por calidad gráfica, modos de juego y emoción, es el mejor en su género para PS2.

## Formula One 2001

**Compañía:** Sony **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
**Nº de jugadores:** 1-16 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Su calidad gráfica, carreras muy competitivas y un gran precio.

↓ No tiene modo Arcade, el control es extraño y sólo tiene tres vistas.

**8 VALORACIÓN:** Aunque no es un simulador puro, su calidad y emoción le sitúan como el mejor.

## Gran Turismo 3 A-Spec

**Compañía:** Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... todo.

↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.

**10 VALORACIÓN:** *Gran Turismo 3* es el simulador de velocidad más perfecto y una compra obligada.

## GTA III

**Compañía:** Take 2 **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La variedad de las misiones, los gráficos, la libertad de acción...

↓ Es una pena que no esté doblado. Y, mucho ojo, es muy violento.

**10 VALORACIÓN:** Es como un *Driver*, pero a lo bestia, con muchísimas más posibilidades. Genial.

## Los autos locos: Pierre Nodoyuna y Patán

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 8.990 ptas. (54,03 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ La cantidad de desafíos y secretos que tiene y su sentido del humor.

↓ Algunos circuitos son intrincados, lo que puede desesperar.

**8 VALORACIÓN:** Un completo arcade de carreras pensado para durar, aunque cuesta dominarlo.

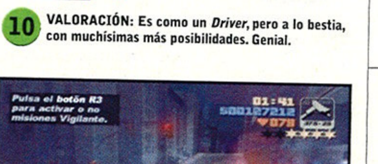
## Lotus Challenge

**Compañía:** Virgin **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V. **Edad:** +3 años.

↑ Todos los modelos Lotus muy bien recreados y muchos modos de juego.

↓ Los circuitos son un poco sosos y cuesta cogerle el truco.

**8 VALORACIÓN:** No es comparable a GT3, pero es una gran opción, gracias a su realismo y jugabilidad.




## Moto GP

**Compañía:** Namco **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.





↑ El apartado gráfico, la sensación de velocidad, el fabuloso control...

↓ Presenta pocos circuitos y su modo Multijugador es flojo.

**7 VALORACIÓN:** Si incluyera los circuitos reales sería un imprescindible, pero su precio compensa.

## MX 2002

**Compañía:** THQ **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La física, el comportamiento de las motos, el apartado gráfico...

↓ Los circuitos son algo simples y no es fácil ejecutar las acrobacias.

**6 VALORACIÓN:** Un juego de motocross correcto, en el que se echan en falta más opciones y pistas.

## Paris-Dakar Rally

**Compañía:** Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es muy fiel a la carrera y los paisajes están bien recreados.

↓ El control es demasiado exigente y termina siendo un poco monótono.

**6 VALORACIÓN:** Un título que consigue ser fiel al rally, pero a costa de la jugabilidad y la diversión.

## Ridge Racer V

**Compañía:** Namco **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El sistema de derrapes y el espíritu del juego, idéntico al original.

↓ El nefasto modo para dos jugadores y los fallos de cámara.

**7 VALORACIÓN:** Namco ha dado forma a un gran título, aunque no es el juego de coches definitivo.

## Smuggler's Run 2

**Compañía:** Take 2 **Precio:** 9.900 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Ser un contrabandista y recorrer enormes escenarios agrestes.

↓ La mecánica es simple y repetitiva, lo que a la larga termina cansando.

**7 VALORACIÓN:** Si eres fan de los juegos tipo *Driver* te va a gustar, aunque a la larga es monótono.

## Spy Hunter

**Compañía:** Midway **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Esta revisión de un clásico no podía resultar más adictiva y divertida.

↓ Muchos botones, lo que a veces es un follón. Algo de niebla.

**8 VALORACIÓN:** Ideal si buscas un arcade donde se combine conducción y acción. Divertido y directo.

## World Rally Championship

**Compañía:** Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V. **Edad:** +3 años.

↑ Un simulador de rally con la licencia oficial, gran calidad y fácil control.

↓ Sólo tiene 7 coches a elegir y presenta largos periodos de carga.

**9 VALORACIÓN:** Tiene todo lo que necesita un simulador: realismo, espectáculo y buen control.

## Twisted Metal Black

**Compañía:** Sony **Precio:** 9.900 ptas. (59,05 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Conducir y destruir a los otros contendientes tiene su gracia.

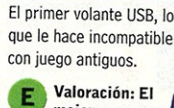
↓ Jugando solo pierde bastante, y te tiene que gustar el género.

**6 VALORACIÓN:** Aunque resulta divertido, es un género limitado que termina haciéndose monótono.

## VOLANTES

### GT3 Force

**Distr.:** Sony **Precio:** 19.940 ptas. (119,84 €)

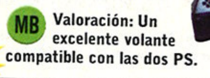


El primer volante USB, lo que le hace incompatible con juego antiguos.

**E Valoración:** El mejor, aunque caro y limitado.

### Fanatec Speedster 2

**Distr.:** Sony **Precio:** 12.990 ptas. (78,07 €)



Sony lo puso a la venta con *Formula One*, con el que va a las mil maravillas.

**MB Valoración:** Un excelente volante compatible con las dos PS.

### MacLaren

**Distr.:** Acclaim **Precio:** 11.900 ptas. (71,52 €)



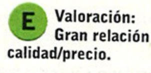
Aúna diseño y prestaciones. Tiene freno de mano y Force Feedback.

**E Valoración:** Gran precisión con PS2.

### 360 Modena

**Distr.:** Guillemot **Precio:** 11.900 ptas. (71,52 €)





Un precioso diseño con excelentes prestaciones y compatible 100%.

**E Valoración:** Gran relación calidad/precio.

# Aventuras

**LOS IMPRESCINDIBLES...**
- → 1.- RE CODE: VERONICA X
- → 2.- SILENT HILL 2
- → 3.- ONIMUSHA

### Alone in the Dark IV
**Compañía:** Infogrames **Precio:** 10.401 ptas. (62.99 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, el apartado gráfico, el sonido, el uso de la linterna...

↓ Pocas novedades con respecto a la versión para PSOne.

**8 VALORACIÓN:** Un Survival Horror imprescindible, pero que aporta poco con respecto al de PSOne.

### Batman Vengance
**Compañía:** Ubi Soft **Precio:** 6.995 ptas. (42.04 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La historia, la "bat-ambientación" y la variedad de los niveles.

↓ Las cámaras y la oscuridad nos pueden llegar a despistar.

**8 VALORACIÓN:** Aventura sólida, con una atractiva mezcla de géneros. Ideal para fans del héroe.

### Dark Cloud
**Compañía:** Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El sistema Georama y la posibilidad de intercambiar personajes.

↓ A la larga el desarrollo puede volverse monótono.

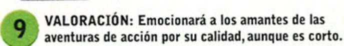
**8 VALORACIÓN:** Pese a sus buenas ideas y su realización técnica, no es ni pretende ser un *FF*.

### Devil May Cry
**Compañía:** Capcom **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



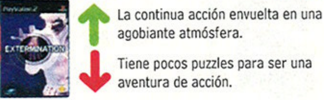
↑ La trama, el sistema de combate, los gráficos, el control, el sonido...

↓ Se hace demasiado corto y las cámaras fallan a veces.



**9 VALORACIÓN:** Emocionará a los amantes de las aventuras de acción por su calidad, aunque es corto.

### Extermination
**Compañía:** Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La continua acción envuelta en una agobiante atmósfera.

↓ Tiene pocos puzzles para ser una aventura de acción.

**8 VALORACIÓN:** Un nuevo estilo para los Survival Horror, donde prima la acción y la tensión.

### Fur Fighters: Viggo´s Revenge
**Compañía:** Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ El sentido del humor que derrocha y el original cóctel de géneros.

↓ La cámara falla de vez en cuando y a veces se vuelve algo difícil.

**8 VALORACIÓN:** Una explosiva combinación de géneros muy divertida, adictiva y bien realizada.

### La Fuga de Monkey Island
**Compañía:** LucasArts **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.

↓ Algunos puzzles son bastante ilógicos y algo difíciles.

**8 VALORACIÓN:** Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Una referencia obligada en el género.



### MDK 2: Armaggedon
**Compañía:** Virgin **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Una aventura de acción original, difícil y con mucho humor.

↓ La altísima dificultad puede llegar a desesperar a los menos pacientes.

**7 VALORACIÓN:** Sabe enganchar por su original desarrollo y su capacidad para sorprender.

### Onimusha
**Compañía:** Capcom **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El espléndido aspecto gráfico y la velocidad y ritmo de juego.

↓ Se ha descuidado la faceta aventurera en favor de la acción.

**9 VALORACIÓN:** Aunque tenga más acción que aventura, *Onimusha* es un juego irresistible.

### Operation Winback
**Compañía:** Koei **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ Parte de una buena idea y los personajes están bien animados.

↓ El desarrollo se vuelve monótono y la cámara no ayuda mucho.

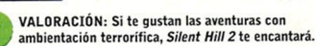
**7 VALORACIÓN:** Un buen planteamiento que a la larga puede volverse aburrido. No obstante, atrapa.

### Silent Hill 2
**Compañía:** Konami **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una terrorífica aventura con una ambientación de infarto.

↓ A la hora de "pasar miedo" no está a la altura de la primera parte.



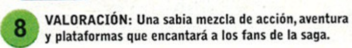
**9 VALORACIÓN:** Si te gustan las aventuras con ambientación terrorífica, *Silent Hill 2* te encantará.

### Soul Reaver II
**Compañía:** Eidos **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una soberbia secuela con un gran argumento y mucha calidad.

↓ Esperábamos que se notara más el salto a PS2.



**8 VALORACIÓN:** Una sabia mezcla de acción, aventura y plataformas que encantará a los fans de la saga.

### Resident Evil Code: Veronica X
**Compañía:** Capcom **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El nuevo apartado gráfico 3D y la terrorífica atmósfera que desprende.

↓ No deja de ser la misma idea y que no esté doblado al castellano.

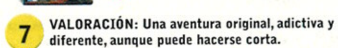
**9 VALORACIÓN:** Por gráficos, ambientación, etc. es imprescindible para los fans del Survival Horror.

### Shadow of Memories
**Compañía:** Konami **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una aventura muy original con una gran representación gráfica.

↓ Su ritmo lento y su falta de acción pueden desilusionar a más de uno.



**7 VALORACIÓN:** Una aventura original, adictiva y diferente, aunque puede hacerse corta.

# Lucha

**LOS IMPRESCINDIBLES...**
- → 1.- TEKKEN TAG TOUR.
- → 3.- BLOODY ROAR 3
- → 3.- CAPCOM VS SNK 2

### 7 Blades
**Compañía:** Konami **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Las variantes en combate de las armas y la historia.

↓ Algunos defectillos en los gráficos, como la presencia de nieblas.

**7 VALORACIÓN:** Un beat'em up con encanto bien hecho y con hilo argumental de fondo.

### Bloody Roar 3
**Compañía:** Hudson **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ El trepidante ritmo de las peleas y su sencillez a la hora de jugar.

↓ Al igual que en entregas anteriores, hay pocos personajes disponibles.

**7 VALORACIÓN:** *Bloody Roar 3* es una interesante elección, pero no supera a *TTT* ni a *DOA2*.

### Capcom Vs SNK 2
**Compañía:** Capcom **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.

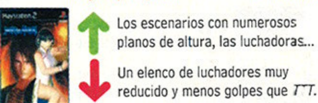


↑ Todos los personajes de los mejores juegos de lucha de Capcom y SNK.

↓ Es lucha 2D, que a lo mejor no te gusta, y tiene pocos escenarios.

**8 VALORACIÓN:** El mejor y más completo beat'em up 2D que puedes encontrar en PS2.

### Dead or Alive 2
**Compañía:** Sony **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15 años.



↑ Los escenarios con numerosos planos de altura, las luchadoras...

↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TT*.

**7 VALORACIÓN:** *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

### Kengo: Master of Bushido
**Compañía:** Crave **Precio:** 4.995 ptas. (30,02 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.

↓ Puede resultar un poco repetitivo y a la larga monótono.

**7 VALORACIÓN:** Sin ser un prodigio, engancha por su original enfoque, siguiendo el código del Bushido.

### Dynasty Warriors 2
**Compañía:** Virgin **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un beat'em up 3D con montones de enemigos en pantalla a la vez.

↓ El abuso de la niebla y que haya opción para dos jugadores.

**6 VALORACIÓN:** Le falta ser más innovador, aunque si te gusta el género por este precio merece la pena.





### The Bouncer
**Compañía:** Square **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ El apartado gráfico, la original idea y la chulería de los protagonistas.

↓ El sistema de combate peca de ser lento y malo de respuesta.

**6 VALORACIÓN:** Toda una rareza que supone un delirio visual a la vez que falla en la jugabilidad.

### Tekken Tag Tournament
**Compañía:** Sony **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11 años.



↑ Es el título más impresionante a nivel técnico y una delicia jugarlo.

↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

**8 VALORACIÓN:** *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.

# Arcades

**LOS IMPRESCINDIBLES**
- → 1.- JAK & DAXTER
- → 2.- TIME CRISIS 2
- → 3- BALDUR'S GATE: D.A.

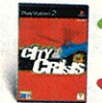
### Baldur´s Gate: Dark Alliance
**Compañía:** Virgin **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Acción con base de rol y con un brillante apartado gráfico y sonoro.
↓ Esperábamos que fuera un juego de Rol, pero es más un arcade.

**8** **VALORACIÓN:** Un arcade aventurero divertido y espectacular. Eso sí, no es un RPG al uso.

### City Crisis
**Compañía:** Take 2 **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un sistema de juego trepidante. Acción, acción y acción.
↓ Como todos los arcades, se hace demasiado corto.

**6** **VALORACIÓN:** Un arcade estilo *Crazy Taxi*, pero con helicópteros. Se hace corto y es menos divertido.

### Crash Bandicoot The Wrath of Cortex
**Compañía:** Vivendi **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una nueva aventura de Crash con nuevos retos y vehículos.
↓ Esperábamos más mejoras gráficas y menos errores de cámaras.

**8** **VALORACIÓN:** Si te gustan las plataformas y los juegos de Crash, este juego te va a encantar.

### El Pájaro Loco
**Compañía:** Cryo **Precio:** 4.990 ptas. (29,99 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas 3D con un gran control y ajustada dificultad.
↓ Los niveles son bastante lineales y tiene poca variedad.

**6** **VALORACIÓN:** Disfrutarás de un entretenido y colorista plataformas por un gran precio.

### Gauntlet: Dark Legacy
**Compañía:** Midway **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Una adaptación fiel del arcade, con mucha acción.
↓ Técnicamente se queda un poco corto y sólo pueden jugar dos.

**6** **VALORACIÓN:** Si te gusta la máquina recreativa te lo vas a pasar bien, pero esperábamos más de PS2.

### Gift
**Compañía:** Cryo **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.
↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

**8** **VALORACIÓN:** Original, largo, brillante y complejo, un gran plataformas, aunque difícil.

### Jak & Daxter
**Compañía:** Sony **Precio:** 9.900 ptas. (59,05 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un genial plataformas aventurero con un pasmoso despliegue técnico.
↓ No tiene tanta personalidad como Crash, pero por lo demás...

**9** **VALORACIÓN:** Un juego variado, divertido, impactante e innovador. No te lo pierdas.

### Klonoa 2 Lunatea´s Veil
**Compañía:** Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas entretenido y vistoso que conserva la esencia del primero.
↓ No es totalmente 3D y te resultará fácil si eres habitual del género.

**6** **VALORACIÓN:** Un simpático y divertido plataformas, aunque algo facilón si esto de saltar se te da bien.

### MTV Music Generator 2
**Compañía:** Codemasters **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Poder crear de manera sencilla tus propias composiciones musicales.
↓ Se echan en falta más ritmos y un poco más "duros".

**-** **VALORACIÓN:** Si te gusta la música, con esta herramienta de composición no te vas a aburrir.

### Rayman M
**Compañía:** Ubi Soft **Precio:** 10.495 ptas. (63,08 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Poder jugar con cuatro amigos más y con los personajes "Rayman".
↓ Jugando solo pierde todo su atractivo.

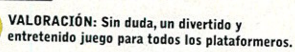
**6** **VALORACIÓN:** Divertido jugando en compañía, pero si vas a jugar solo no te divertirás tanto...



### Rayman Revolution
**Compañía:** Ubi Soft **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.
↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.



**7** **VALORACIÓN:** Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.

### Silent Scope 2
**Compañía:** Konami **Precio:** 10.490 ptas. (63,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, LC. **Edad:** +13 años.



↑ La conversión del arcade, muy original y divertido.
↓ Se hace demasiado corto y no se puede jugar con pistola.

**6** **VALORACIÓN:** Su propio concepto arcade hacen de él un juego muy corto. Para fanáticos del género.

### Time Crisis 2
**Compañía:** Namco **Precio:** 9.990 ptas. (60,04€)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.

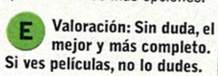
↑ Modos de juego y retoques gráficos que mejoran la recreativa.
↓ Como todos los de su género, el modo principal se hace algo corto.

**9** **VALORACIÓN:** Las novedades que aporta le convierten en un imprescindible del género.

## MANDOS A DISTANCIA

### Mando DVD Sony
**Distr.:** Sony **Precio:** 4.990 ptas. (26,96 €)

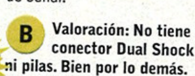
Incluye un CD para actualizar los Driver de la consola, por lo que da muchas más opciones.



**E** **Valoración:** Sin duda, el mejor y más completo. Si ves películas, no lo dudes.

### DVD Surfer
**Distr.:** Ardistel **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)

Un mando cómodo y de calidad, con buena recepción de señal.




**B** **Valoración:** No tiene conector Dual Shock ni pilas. Bien por lo demás.

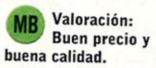
### DVD Thrustmaster
**Distr.:** Guillemot **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)

Tiene soporte, pilas, funda antichoque, conector para Pad y correcta recepción.

**MB** **Valoración:** Buena opción si el de Sony te parece caro.

### DVD Remote 3DZ
**Distr.:** Aplisoft **Precio:** 3.290 ptas. (1,98 €)

Ideal para disfrutar de las películas DVD en tu PS2 sin tener el engorro de los cables.




**MB** **Valoración:** Buen precio y buena calidad.

# Shoot´em Up

**LOS IMPRESCINDIBLES**
- → 1.- HALF-LIFE
- → 2.- 007 AGENTE EN FUEGO
- → 3.- UNREAL TOURNAMENT

### 007 Agente en Fuego Cruzado
**Compañía:** EA Games **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



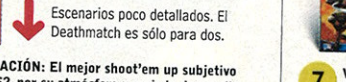
↑ Un shoot'em up fiel al universo Bond y con fases de conducción.
↓ No tiene la complejidad de otros shoot'em up como *Half-Life*.

**8** **VALORACIÓN:** Una divertida mezcla de géneros con un notable apartado técnico. El mejor Bond.

### Half-Life
**Compañía:** Sierra **Precio:** 9.995 ptas. (60,07 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.




↑ Su excelente ambientación te sumerge en la acción.
↓ Escenarios poco detallados. El Deathmatch es sólo para dos.

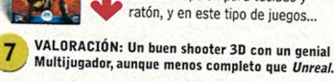


**9** **VALORACIÓN:** El mejor shoot'em up subjetivo para PS2, por su atmósfera y variado desarrollo.

### Quake III Revolution
**Compañía:** EA **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su trepidante modo Multijugador resulta muy divertido.
↓ No tiene opción para teclado y ratón, y en este tipo de juegos...



**7** **VALORACIÓN:** Un buen shooter 3D con un genial Multijugador, aunque menos completo que *Unreal*.

### Red Faction
**Compañía:** THQ **Precio:** 10.990ptas. (66,05 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo-Mod.
↓ Que no esté traducido y que no se pueda jugar con teclado.

**8** **VALORACIÓN:** Un shoot'em up impecable a nivel técnico y muy divertido, pero no está traducido.

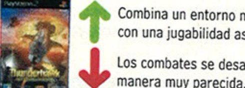
### Star Wars Starfighter
**Compañía:** EA **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un shoot'em up ambientado en Star Wars, bien doblado y divertido.
↓ Pocas misiones y objetivos repetitivos, esperábamos más.

**7** **VALORACIÓN:** Si tuviera más niveles y fuera más variado sería un imprescindible. Espectacular.

### Thunderhawk: Operation Phoenix
**Compañía:** EA **Precio:** 9.990ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Combina un entorno muy realista con una jugabilidad asequible.
↓ Los combates se desarrollan de manera muy parecida.

**7** **VALORACIÓN:** Ideal si disfrutas con los aviones y las misiones militares con un control sencillo.

### Unreal Tournament
**Compañía:** Infogrames **Precio:** 10.995 ptas. (66,08 €)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, R, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...
↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

**8** **VALORACIÓN:** Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.

### Zone of the Enders
**Compañía:** Konami **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Espectacular, frenético, sencillo de control, sorprendente...
↓ Tiene poca variedad de enemigos y puede hacerse corto.

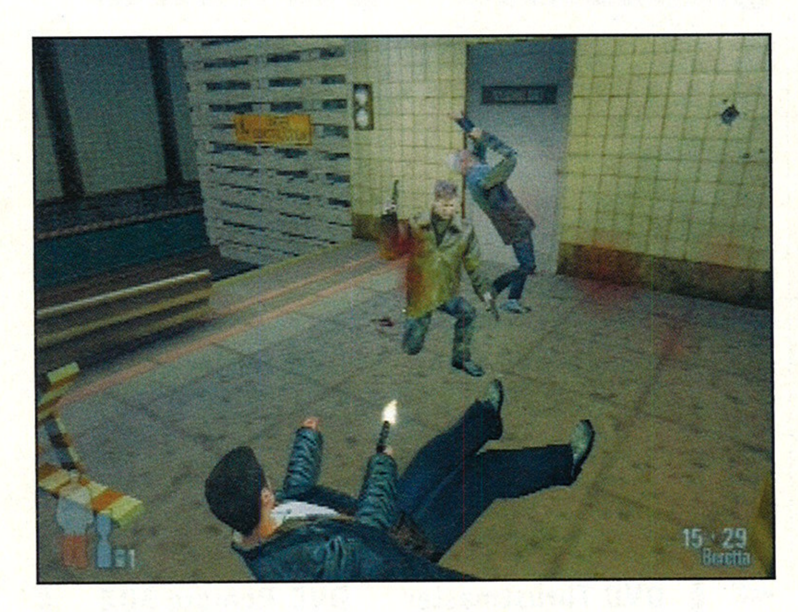
**9** **VALORACIÓN:** Esta aventura con aspecto de shoot'em up es el primer gran juego para PS2.

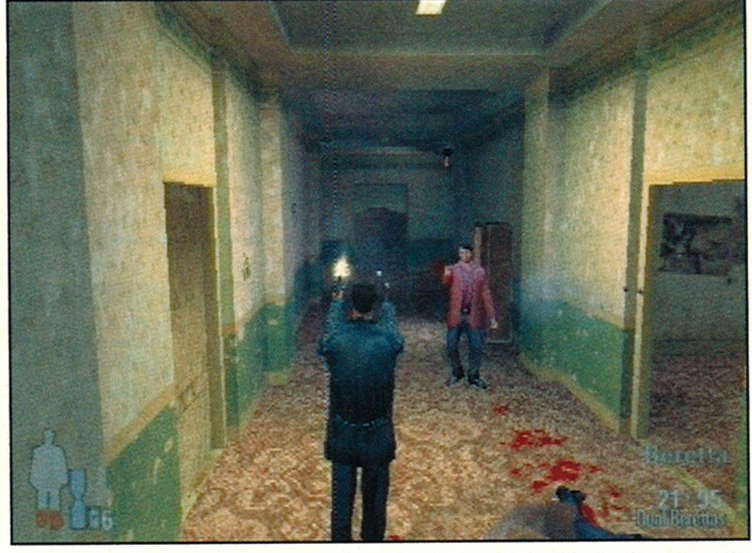
PlayStation 2 · Take 2 · Aventura de acción

## Llega la acción sin límites

# MAX PAYNE

**Directo desde el PC, se estrena ahora en PS2 uno de los juegos revelación del año, en el que se funden magistralmente la acción y los efectos de Matrix, la estética del cine negro y muchos guiños al cómic norteamericano.**





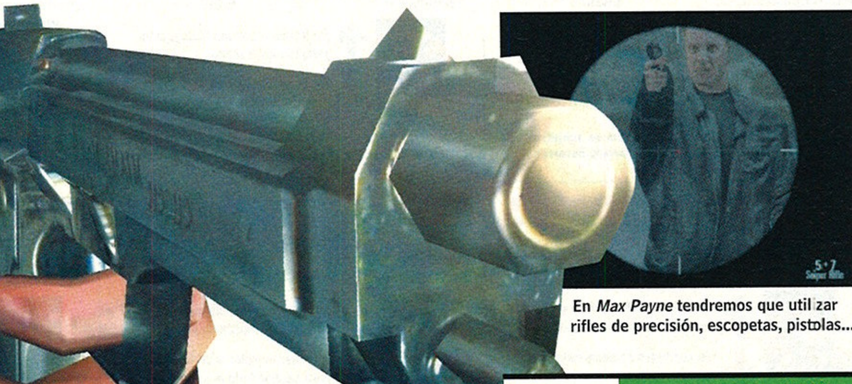
Max Payne ha sido, junto con *Commandos 2*, uno de los lanzamientos más fuertes para PC en lo que va de año. Sus cinco años de desarrollo han dado como fruto un espectacular juego de acción, en el que asumiremos el papel de Max, un policía que, tras el asesinato de su familia, se embarca en una venganza personal.

Este básico argumento da forma a un juego de acción en el que las armas, los intercambios de disparos y la continua acción son los grandes protagonistas, todo ello desde una acertada perspectiva en tercera persona.

Como es habitual en el género, podremos hacer uso de un basto arsenal, ya sea una o dos pistolas, escopetas o un sinfín de armas más para abrirnos paso hasta los máximos responsables del narcotráfico. No esperéis puzzles ni retos de otro tipo, porque *Max Payne* sólo ofrecerá acción y un argumento impecable.

Pese a que pueda parecer simple, *Max Payne* tiene un as guardado en la manga, el denominado efecto "Bullet Time", visto por primera vez en Matrix, por el cual podremos ralentizar el paso del tiempo para esquivar las balas enemigas y apuntar mejor, un detalle que lo convertirá en un título tremendamente espectacular.

Por lo que hemos visto, parece que la conversión a PS2 no ha presentado ningún problema, ya que gráficamente ambas versiones, PC y PS2, parecen hermanas gemelas. El mes que viene veremos el resultado final.



En *Max Payne* tendremos que utilizar rifles de precisión, escopetas, pistolas...



El efecto "Bullet Time" nos permitirá ralentizar el tiempo para poder actuar con mayor precisión.

**LA CLAVE** La versión de PS2 es idéntica a la de PC, tanto en los gráficos como en las opciones, algo que sin duda es una buena noticia.

PRIMERA IMPRESIÓN



VISITA www.telelogo.net Podrás descargar lo último entre más de 10.000 logos y melodías diferentes.

Envío por SMS al 5410 con la palabra T. y el código del logoo la melodía que desees y en un instante lo tendrás en tu móvil.

# 5410

EJEMPLO
T.300674 NO TE OLVIDES DEL PUNTO




# LLAMA AHORA 906 887 301

Llama, indica tu nº de móvil y el nº de referencia, y en unos instantes lo tendrás en tu móvil.



## TUS MEJORES LOGOS Y MELODIAS DEL 2002










## CINE Y TV

VISÍTANOS TAMBIÉN EN EL TELETEXTO DE TVE PÁGINA 384

300053 King of the Road - Anuncio de Audi
301290 Dragon Ball
300037 Rasca y Pica de los Simpsons
301178 B.S.O. Matrix
300041 South Park
300034 Friends
300040 Los Simpsons
300451 El Equipo A
301000 B.S.O. Armageddon
300442 La abeja Maya
300015 La familia Adams
300028 Superdetective en Hollywood
300032 El coche fantástico
300044 Expediente X
300455 Fraguel Rock
300023 Pantera Rosa
300461 Heidi
300027 La Guerra de las Galaxias
300043 Verano Azul
300022 El Padrino
300029 Titanic
300413 Superman
300489 Gladiator
300011 El bueno, el feo y el malo

## ÉXITOS EN ESPAÑOL

301342 Partiendo la Pana - Estopa
301334 El amargo del Pomelo - Nacho Cano
301333 Flor de Lis - Manolo García
301332 Toda - Malú
301330 King George - Dover
301328 Amor - Luis Miguel
301324 Pa ti no estoy - Rosana
301289 Sarandonga - Lolita
301303 Virus de Amor - Los Caños
301316 Como quieres que - Rosario
300653 Ay, mamá - Chayanne
300674 Mi medicina - Carlos Baute
300653 Ven conmigo - Christina Aguilera
300516 Yo quiero bailar - Sonia y Selena
301114 The hardest day - Alej. Sanz & The Corrs
300654 Decidle que lo quiero - Los Sultanes
301211 Corazón Congelado - Pastora Soler
301121 Ay Corazón - Las hijas del Sol
300511 La Playa - La Oreja de Van Gogh
300670 No rompas más mi pobre - Coyote Dax
300571 Humahuaqueño - King Africa
300677 La Mayonesa - Chocolate
300517 Y yo sigo aquí - Paulina Rubio
301237 Los latidos del Corazón - Alazán
300510 Me pongo colorada - Papá Levante
301122 Tiempo - Jarabe de Palo
300671 El alma al aire - Alejandro Sanz
300514 Tu Calorro - Estopa
300253 Corazón partido - Alejandro Sanz
300254 Cuéntame un cuento - Celtas Cortos
300231 No cambié - Tamara

## ÉXITOS INTERNACIONALES

301337 Possession - Transfer
301311 Super Stylin - Groove Armada
301308 In the End - Linkin Park
301313 What I Mean - Modjo
301327 Music's no good without you - Cher
301336 Turn Off the Lights - Nelly Furtado
301338 That Day - Natalie Imbruglia
301341 You Give Me Something - Jamiroquai
301340 You Remind Me - USHER
301312 Michael Jackson - You Rock My World
300465 We are the Champions - Queen
301131 Lady Marmalade - Christina Aguilera
301177 7 X Que - X Que Vol.
301236 Played Alive - Safri Duo
300387 Sha-la-la - Venga Boys
300200 Another day in the paradise - Phil Collins
300321 Beautiful - U2
300326 Bring it All - S Club 7
300207 Easy Lover - Phill Collins
300357 The way I am - Eminem
300850 Stan - Eminem
300342 Kids - Robbie Williams and K. Minogue
300345 Music - Madonna
300238 Sentinel - Mike Oldfield
300355 Still-standing - ACDC
300240 I'm still - Elthon John
300356 Stronger - Britney Spears
300797 No woman, no cry - Bob Marley
300119 Sandstorm - Darude
300228 Narcotic - Liquid
300317 7 days - Craig David
300318 All the small things - Blink 182
300387 Nothing else matter - Metallica
300105 Beat it - Michael Jackson
300118 Oops I did is again - Britney Spears
300120 Sex Bomb - Tom Jones
300122 Show me the meaning - B. Street Boys
300374 Fade to Black - Metallica
301152 19-2000 - Gorillaz

## HIMNOS DE FÚTBOL

300409 Real Madrid C.F.
300410 Valencia Club de Fútbol
300411 Fútbol Club Barcelona
300420 Deportivo de la Coruña
300421 Himno de España
300415 Atlético de Madrid

301119 Fiesta Pagana - Mago de Oz
301164 Niña piensa en ti - Los Caños
301115 Azul - Cristian
300020 BSO El Último Mohicano
301151 El Baile del Gorila - Melody
300020 BSO Mision Imposible
300665 BSO BraveHeart
301116 Baila Mi Ritmo - Loona
300503 Medio de los chichos - Estopa
300672 Dile que la quiero - D. Civera



**SÓLO AQUÍ ENCONTRARÁS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN LOGOS Y MELODÍAS**

TELÉFONOS COMPATIBLES:
TELELOGOS - NOKIA 3210, 3310, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110
TELEMELODIAS - NOKIA 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110 / SAGEM 930, 932, 939, 959
MOTOROLA: V50, V100, V8088,Timeport 250, Timeport 260

NO VÁLIDO PARA MOVILINE - PRECIO MÍNIMO 135 PTAS/MINUTO. SI NO PUEDES CONTACTAR CON NOSOTROS DESDE TU TELEFONO MÓVIL, POR FAVOR LLAMA DESDE UN TELÉFONO FIJO O BIEN CONTACTA CON TU OPERADOR DE TELEFONÍA MÓVIL.

## QUÉDATE CON TUS AMIGOS, PERSONALIZA TU BUZÓN DE VOZ

VÁLIDO PARA TODAS LAS MARCAS, DE TODAS LAS OPERADORAS Y EL CONTESTADOR FIJO DE TELEFÓNICA

# 906 887 301

www.telebuzones.com

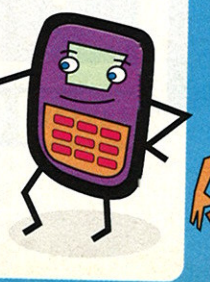
LLAMA AHORA Y ESCÚCHALOS TODOS

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Kartman | 100028 | Gonzalez | 100030 | Gitana | 100042 | | |
| Wilma | 100059 | Aznar | 100032 | Van Gaal | 100001 | | |
| Bart | 100022 | Trillo | 100031 | Camacho | 100002 | | |
| Yogui | 100014 | Esperanza | 100057 | Torrente | 100006 | | |

FELICITACIONES ESPECIALES,BROMAS ORIGINALES, DECLARACIONES ROMANTICAS...

Con postamovil podrás enviar las mejores postales de voz para los tuyos a **cualquier teléfono fijo o móvil de cualquier marca**

Además, puedes personalizar tu postamóvil o con tu propia voz, que puedes añadir al principio, o al final del mensaje. O si lo prefieres puedes dejarlo anónimo sin tus datos



LLAMA AHORA y encontrarás mensajes bajo diferentes categorías, tales como:

# 906 887 301

Amor y amistad
Ruptura de parejas
Bromas
Deportivos
Disculpas
Felicitaciones
Invitaciones
Humoristicos

POSTAMOVIL.com

PlayStation 2 · Capcom · Aventura de acción

## Capcom "desentierra" una parte de su historia

# MAXIMO: GHOST TO GLORY

**En 1985, Capcom empezó a forjar su propia leyenda con *Ghost´n Goblins*, un inolvidable arcade que volverá a la palestra, pero adaptado a los nuevos tiempos.**

Los más talluditos se acordarán del mítico *Ghost´n Goblins*, un arcade protagonizado por un caballero de brillante armadura, que se embarcaba en una cruzada contra los no muertos para salvar a su princesa. Esta simple trama se tradujo en un brillante arcade de scroll lateral, en el que debíamos eliminar a todos los zombies, fantasmas y demonios que salieran a nuestro paso. Ahora, 16 años después, Capcom está trasladando esta fórmula a PS2, sustituyendo todas las formas planas por unos personajes y escenarios poligonales de verdadero infarto, sin que el juego haya perdido atractivo.

La historia se repetirá en *Ghost to Glory*. Controlaremos a Maximo, un caballero que sólo cuenta con su espada y una endeble armadura para rescatar a su princesa. Para ello, deberá mostrar su valía tanto a la hora de repartir espadazos como en el salto, ya que habrá pequeñas dosis de plataformas.

En temas técnicos, Capcom ha creado unos complejos escenarios, que destacan por deformarse a nuestro paso para descubrir caminos ocultos, y por mostrar un montón de efectos visuales. El control y la jugabilidad también contarán con importantes novedades, como ataques especiales o la posibilidad de recoger potenciadores.

Por todo ello, *Maximo: Ghost to Glory* parece que va a seguir la estela de *Spy Hunter*, al revivir un clásico respetando su espíritu y adaptándolo a los tiempos actuales.

*Maximo* también contará con numerosos momentos plataformeros, en los que deberemos demostrar nuestra habilidad y coordinación con los saltos para sortear abismos y otros obstáculos.



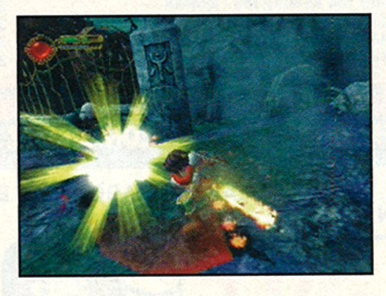
Los enemigos de Maximo serán fantasmas, cuervos, zombies y otras cuantas criaturas del averno, pero diseñadas de tal forma que no darán miedo en ningún momento.

## Un homenaje a todo un clásico

**En *Maximo* encontraremos un buen puñado de referencias a *Ghost & Goblins*, como caer bajo el encantamiento de un brujo (derecha) o perder la armadura y quedarnos en "gayumbos" tras recibir unos cuantos golpes de los enemigos.**









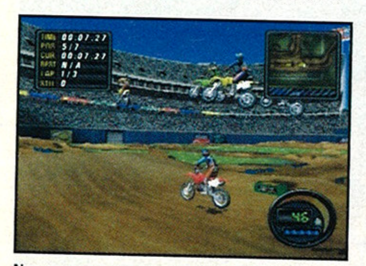
**LA CLAVE** Por factura técnica, gráficos y diversión, *Maximo* promete ser una grandiosa adaptación del clásico de 1985, *Ghost´n Goblins.* **PRIMERA IMPRESIÓN**



□ PlayStation 2 □ Acclaim □ Velocidad

## Potencia, velocidad y control
# JEREMY McGRATH SUPERCROSS WORLD

Con *Jeremy McGrath´s* disfrutaremos de emocionantes carreras desde el primer momento, gracias a su fácil e intuitivo control. Además, incluye un divertido modo "Career", en el que guiaremos a un piloto novel a través de un largo campeonato, y opción para dos jugadores. Los más virtuosos encontrarán el reto ideal en las pruebas acrobáticas del "Freestyle". Unos buenos gráficos completan una interesante oferta.



Nos encontraremos con un amplio elenco de motos, pistas y modos de juegos.



El juego presentará una gran fluidez en todo momento, y los reflejos serán fundamentales.

**LA CLAVE** Gracias a su jugabilidad, opciones y calidad gráfica, podría ser el juego de motocross que PS2 estaba esperando. **PRIMERA IMPRESIÓN** B

□ PlayStation 2 □ Acclaim □ Lucha

# LEGENDS OF WRESTLING




Podremos jugar con clásicos como Hulk Hogan.

Gracias a su extenso plantel de luchadores, gran variedad de modos de juego (incluidos los combates de cuatro jugadores simultáneos), y un magnífico editor de "wrestlers", *Legends of Wrestling* promete ser muy completo. Esperamos que se solucionen los lentos desplazamientos sobre el ring y la repetitiva mecánica de los combates.

□ **PRIMERA IMPRESIÓN:** B

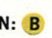
□ PlayStation 2 □ 3DO □ Lucha

# GO DAI: ELEMENTAL FORCE



Las magias serán espectaculares.

3DO nos presenta una aventura de artes marciales, magia y venganzas, con peleas en el aire, ralentización de movimientos y varios interesantes detalles más. Sin embargo, la beta presenta fallos en las cámaras y barullos en los combates multitudinarios. Esperemos que lo corrijan.



□ **PRIMERA IMPRESIÓN:** B

PlayStation 2 · Eidos · Aventura

## Yo de mayor, quiero ser... ¡¡¡pastor!!!

# HERDY GERDY

**Core está dando los últimos retoques a una de sus producciones más ambiciosas, que destacará por flirtear "peligrosamente" con los dibujos animados.**

Casi dos años de trabajo han sido necesarios para que Core terminara de dar forma a *Herdy Gerdy*, una original aventura que destacará por su inocencia y su delicioso apartado visual, que casi nos hará creer que estamos viendo una película de dibujos animados.

En este título asumiremos el papel de Herdy, un jovenzuelo cuya mayor aspiración en la vida es ser como su padre, un pastor que se ha hecho famoso por haber ganado numerosos concursos de doma de ganado. Herdy recogerá el testigo de su padre cuando, un buen día, éste decide no despertar de su sueño por un hechizo de Zardof, su mayor enemigo, quien pretende ganar el próximo concurso de pastores. Así las cosas, Herdy deberá aprender todo lo que pueda sobre el pastoreo de los animales, para así enfrentarse a Zardof y poder salvar a su padre.

En la práctica, *Herdy Gerdy* será una aventura con toques de plataformas, en la que uno de los aspectos más novedosos será la interacción con distintos tipos de animales, ya que cada uno de ellos responderá de manera distinta a nuestras acciones, bien sea con nuestra sola presencia o haciendo uso de distintos objetos. De esta manera, no podremos utilizar las mismas técnicas a la hora de controlar una manada de pequeños "conejillos" que cuando nos enfrentemos a vacas o animales mayores. Además, como es propio de las aventuras, tampoco faltarán los personajes con los que hablar, los encargos que cumplir y las áreas en las que demostrar nuestra habilidad en el salto.

Gráficamente, *Herdy Gerdy* recordará muchísimo al estilo gráfico de la factoría Disney, con una estética y animaciones francamente cuidadas, y elevadas cotas de originalidad.



Para controlar a determinadas especies dispondremos de unos cuantos artilugios especiales, como unas varas de madera que emiten una atractiva música... al menos para esta especie de "pollos" rosas.






**LA CLAVE** *Herdy Gerdy* promete ofrecer un planteamiento muy original y divertido, bajo un enfoque gráfico en plan dibujo animado. **PRIMERA IMPRESIÓN** 




Como en los plataformas, podremos recoger objetos para conseguir ayudas extra.




A lo largo del juego podremos conocer a una buena colección de personajes secundarios, que nos ayudarán y pedirán favores.

PlayStation 2 · Eidos · Shoot´em Up

## La gran conspiración

# DEUS-EX



Siguiendo la línea de *Half Life*, *Deux Ex*, otro gran shoot´em up de PC, nos pondrá en la piel de un agente especial que acometerá todo tipo de misiones extremas, relacionadas por la trama de una extensa conspiración. Todo comenzará con un secuestro en las inmediaciones de la Estatua de la Libertad, donde podremos poner a prueba nuestras dotes con armas como ballestas o porras, y con los gadgets, o artilugios que nos permitirán desde abrir una puerta a colarnos en el sistema de seguridad de un ordenador. *Deus Ex* nos llegará completamente traducido y doblado, y con numerosas mejoras respecto al original de PC.



**Podremos piratear ordenadores para conseguir claves y accesos a puertas.**



**LA CLAVE** Si se mejoran algunos aspectos gráficos, *Deus Ex* puede ser un gran shoot´em up con tintes de aventura y rol. **PRIMERA IMPRESIÓN B**

PlayStation 2 · Koei · Beat'em up

## Más espadazos en el medievo

# DYNASTY WARRIORS 3

Dentro de poco llegará a nuestro país la secuela de uno de los primeros beat´em up aparecidos en PS2. Su planteamiento es idéntico al anterior, es decir, abrirse paso en la filas enemigas a base de mandoblazos, magia y otras habilidades. Continuará la legión de enemigos y aliados simultáneamente en pantalla y la variedad de personajes para elegir, cada uno con sus armas y magia. Lamentablemente, también se mantendrán la niebla en los fondos, los escenarios simplones y la escasa IA enemiga, aunque como novedad se ha incluido un modo para dos jugadores. A falta de verlo acabado, todo parece indicar que no aportará demasiado con respecto a la entrega anterior.



**La principal novedad de *Dynasty Warriors 3* es la inclusión de un modo para dos jugadores.**






**LA CLAVE** Salvando el modo Multijugador, todo parece indicar que *Dynasty Warriors 3* no va a aportar demasiado con respecto al anterior. **PRIMERA IMPRESIÓN B**



□ PlayStation 2 □ Sony □ Acción/Estrategia

## Nos vamos de "guerras"

# DROPSHIP

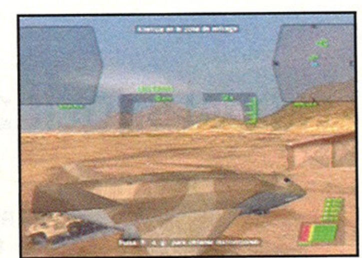
### PS2 recibe el primer juego de acción y estrategia bélica, un género hasta ahora exclusivo del PC.

*Dropship* se puede definir perfectamente como un híbrido entre acción y estrategia bélica, lo que quiere decir que tendremos que hacer de todo un poco, dentro de un marco completamente hipotético que no quiere sacar partido de la situación bélica actual. Así, China ha invadido algunos países para dar rienda suelta a "sus ansias" de expansión, algo que las fuerzas del orden internacional pretenden impedir. Para ello, tendremos que desplazarnos "virtualmente" a la zona, y acometer todo tipo de misiones, como el desembarco de efectivos o bombardeos de zonas clave. De este modo, la acción la llevaremos a cabo pilotando distintos tipos de unidades terrestres y aéreas, mientras que el componente estrategia se plasmará en la posibilidad de dar órdenes a las unidades.




Las fases de combate aéreo recordarán bastante a la saga *Ace Combat*, ya que podremos pilotar de una manera muy similar distintos tipos de caza, todos ellos completamente inventados.





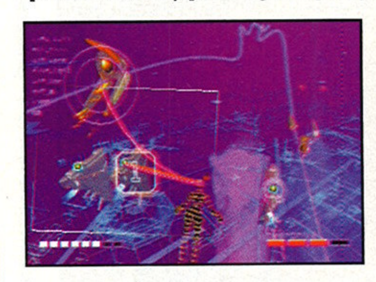
LA CLAVE: La perfecta conjunción de acción y ciertas dosis de estrategia darán como fruto un título muy prometedor. PRIMERA IMPRESIÓN B

□ PlayStation 2 □ Sega □ Musical

## Un experimento "rez-ultón"

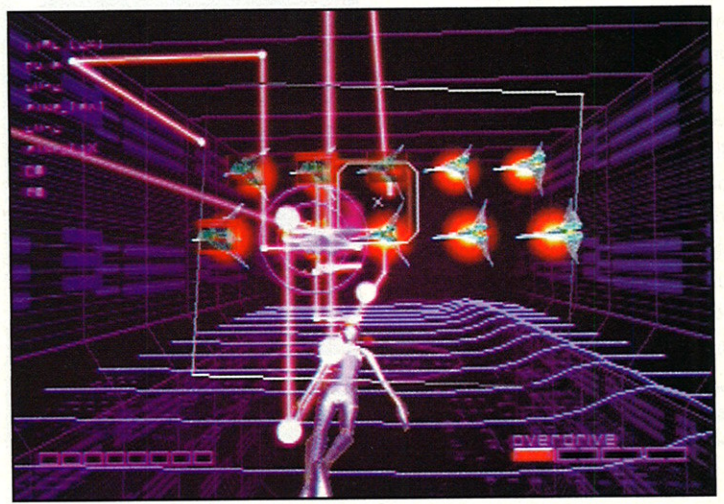
# REZ

### La fusión de géneros da frutos cada vez más peculiares, por ejemplo, un shoot´em up musical.

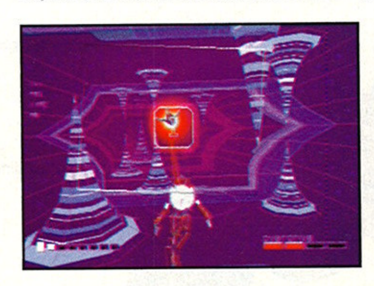


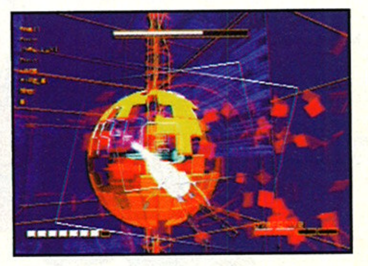


El primer juego de UGA, un renombrado grupo de Sega, para PS2 va a ser uno de esos experimentos raros que, cuanto más se juega, más convence. Por definirlo de alguna manera, *Rez* va a ser un shoot´em up musical, es decir, un matamarcianos en el que la música variará dependiendo de nuestro ritmo y cadencia en el disparo. Así, sobre una melodía en plan techno, impuesta en cada uno de los niveles que componen el juego, tendremos que eliminar las oleadas enemigas que salgan a nuestro paso, siendo las explosiones y los disparos elementos sonoros que aportan su grano a la melodía. Raro ¿verdad? Aunque las imágenes estáticas no le hagan justicia, *Rez* promete ser uno de los juegos más impactantes dentro de este género, ya que recordará bastante a la película "Tron", al gestionar un montón de coloristas formas poligonales.




Nosotros controlaremos a este humanoide, y más exactamente su punto de mira, tendiendo que disparar a las oleadas enemigas para sobrevivir y seguir avanzando en el juego.





LA CLAVE: En la práctica, *Rez* va a ser un matamarcianos en el que el sonido tendrá un papel estelar. Muy raro, pero engancha. PRIMERA IMPRESIÓN B



PlayStation 2 · Vivendi · Shoot'em up

## Un "shooter" con personalidad

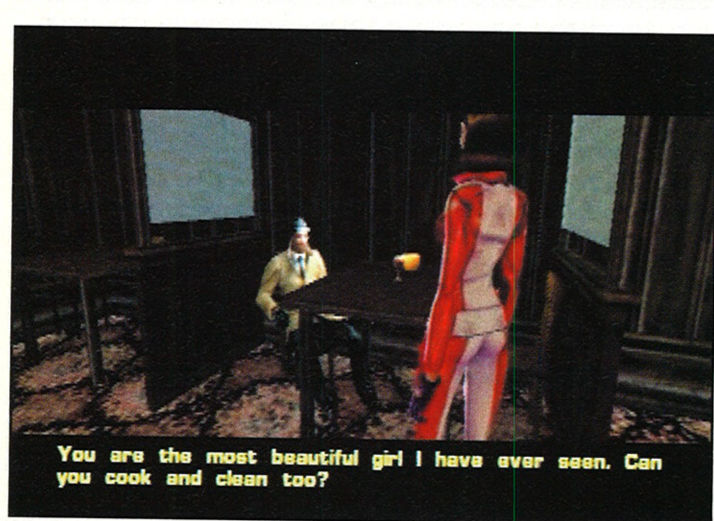
# NO ONE LIVES FOREVER

### Llega desde PC la conversión de un interesante shoot´em up subjetivo con toques de humor

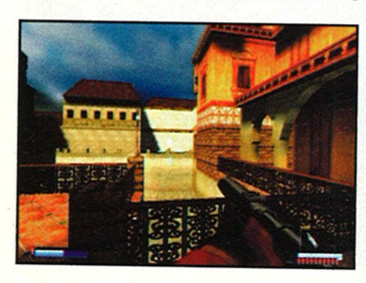
Directamente desde PC llega a nuestra PS2 *No One Lives Forever*, un shoot´em up muy particular que promete una oferta diferente con respecto a los FPS consagrados. A diferencia de éstos, *NOLF* estará más enfocado hacia la acción en solitario, con una interesante historia de fondo, un look de lo más particular y un atractivo punto de humor.

Así pues, nuestro cometido será manejar a Kate Archer durante 15 extensas misiones (en Marruecos, el Caribe, Alemania...) donde, además de utilizar un variado elenco de armas y más de 20 "gadgets", habrá que cumplir diversas tareas, como búsquedas o misiones de escolta, durante las cuales podremos incluso conversar con otros personajes eligiendo las respuestas, lo que tendrá su repercusión en el juego.

Gráficamente, *NOFL* parece correcto, con escenarios bastante sólidos y buenas animaciones. Además, todo se mueve con bastante fluidez. Queda por saber si, al igual que en PC, el juego estará traducido. De ser así, todo el mundo podrá disfrutar de su particular sentido del humor y de la curiosa historia que presenta. El mes que viene veremos si cumple con lo que promete.




*NOLF* presenta no pocas situaciones de humor, aunque ésta particularmente no gustará demasiado a las féminas. Esperemos que por lo menos llegue traducido.





**LA CLAVE** Aunque técnicamente no será ninguna revolución, *NOLF* tendrá encantos más que suficientes para engancharnos. **PRIMERA IMPRESIÓN** MB

PlayStation 2 · THQ · Deportivo

# DARK SUMMIT



*Dark Summit* será un juego de snow con historia.

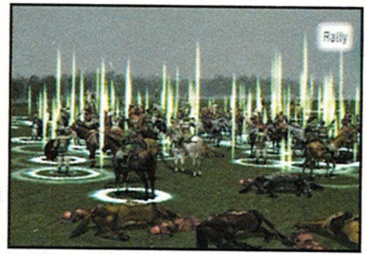


THQ renueva este subgénero con un título bastante original. Con una historia de fondo, deberemos cumplir, montados en nuestra tabla, una serie de misiones que nos irán proponiendo sobre la marcha. Si bien técnicamente no será una maravilla, *Dark Summit* ofrecerá divertidos alicientes.

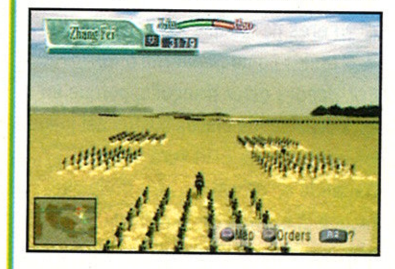
**PRIMERA IMPRESIÓN:**  B

PlayStation 2 · Koei · Estrategia

# KESSEN 2



*Kessen 2* mejorará todos los aspectos del anterior.

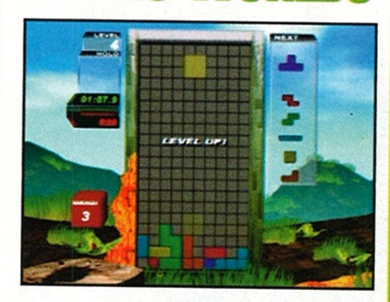


La segunda parte de este clásico de la estrategia nos traerá algunos cambios con respecto al primero. Un control más interactivo de nuestro ejército, gráficos mucho más vistosos y una historia bastante más fantástica y ubicada esta vez en China serán sus señas de identidad. Pese a que pueda pecar de simple, si te gustó el primero éste lo va a superar notablemente.

**PRIMERA IMPRESIÓN:**  B

PlayStation 2 · THQ · Puzzle

# TETRIS WORLDS



PS2 no podía quedarse sin tener su correspondiente versión de uno de los juegos más famosos de la historia. En *Tetris Worlds* los aficionados van a tener piezas para rato, con dos modos de juego principales y un modo para hasta cuatro jugadores. Lo malo es que a estas alturas no aporta nada nuevo.

**PRIMERA IMPRESIÓN:** R

PSOne · THQ · Aventura

# SCOOBY DOO



Scooby y sus amigos se enfrentarán a Phantom Virus, que se ha adueñado de un parque de atracciones virtual. A través de 21 niveles, Scooby y Shaggy saltarán, lanzarán tartas, cogerán ítems y se enfrentarán a villanos para resolver el misterio. Los peques de la casa serán los que más van a disfrutarlo.

**PRIMERA IMPRESIÓN:** R

PlayStation 2 · Sony · Plataformas

## Los "profesionales" del susto llegan a PS2

# MONSTER INC.

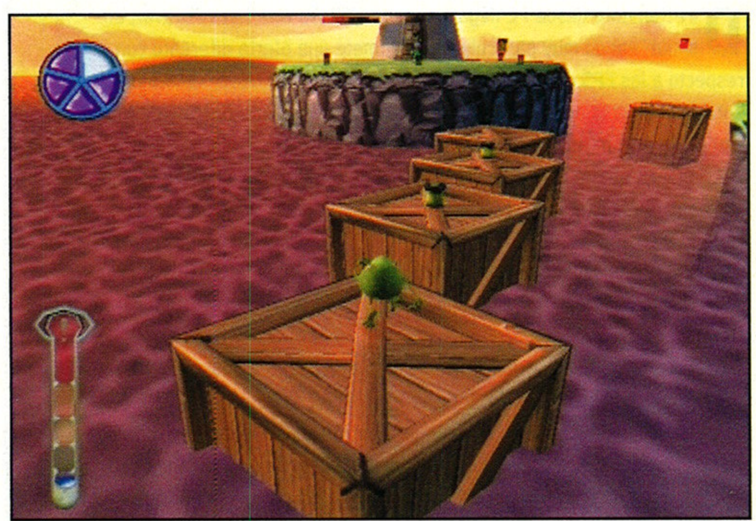
**El último trabajo de Pixar y Disney saltará del cine a PS2 conservando toda la simpatía de la película que se estrenará próximamente. ¡A asustar tocan!**

Si eres de los que lo pasan mal con títulos como *Silent Hill* o *Resident Evil*, puedes estar tranquilo, porque en esta ocasión los únicos sustos del juego los vas a dar tú. Éste será nuestro cometido en *Monsters Inc.*, título que recoge el espíritu de la película homónima que Disney y Pixar (padres de la genial "Toy Story") van a estrenar próximamente en nuestro país.

Como todos los niños "saben", cuando toda la familia está acostada y la casa está completamente a oscuras, los monstruos se preparan para salir a asustar. Pero no podemos culparles por eso, ya que precisamente éste es su trabajo. ¿Y donde aprenden y entrenan sus técnicas de susto? En la Academia Monsters Inc. Así pues, habrá que recorrer 15 "monstruosas" zonas, eligiendo entre dos personajes (Sulley y Mike), con el objetivo de asustar a todos los Nervios ("niños robóticos" que sirven para entrenar). Estos "robots" son de varias clases, cada una menos asustadiza que la anterior, así que además de localizarlos por el escenario, habrá que encontrar las suficientes latas de cieno, imprescindibles para lograr amedrentarlos. Esto puede parecer sencillo, pero os aseguramos que a medida que avanzamos la cosa se complica, en lo que será un buen cóctel de exploración y plataformas.

Gráficamente, el juego lucirá sólidos escenarios en 3D, con unos personajes perfectamente animados. Y no nos olvidamos del apartado sonoro, donde destacará tanto la graciosa banda sonora como el logradísimo doblaje al castellano.

Otra cosa buena de *Monsters Inc.* es que estará disponibles para las dos PlayStation. Estad atentos.


Durante los 15 enormes niveles encontraremos preciosos paisajes. Deberemos registrarlos todos en busca del cieno suficiente y de los Nervios que puedan estar escondidos.

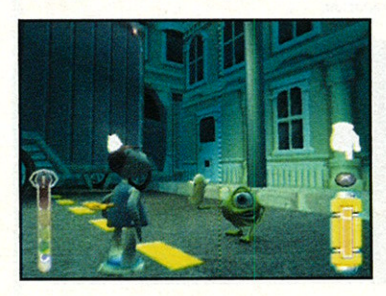

Asustaremos mediante una sencilla secuencia de botones. Habrá además 32 tipos de sustos diferentes (18 por cada personaje) y más de uno nos arrancará una sonrisa.

## Asustando también en PSOne

**PSOne tendrá también su correspondiente versión de *Monsters Inc.* Con un apartado gráfico lógicamente muy inferior al de su "hermana mayor", conservará idéntico desarrollo y posibilidades de diversión. ¡Así todos podremos asustar!**









**LA CLAVE** *Monsters Inc.* será un título bien realizado y con todo el humor de la peli. No obstante, los mayores pueden verlo algo aburrido. **PRIMERA IMPRESIÓN**


PlayStation 2 · Take 2 · Beat´em Up

### El caos callejero llega a PS2

# STATE OF EMERGENCY

**¿Te gustaría sembrar el caos en las calles? Pues no seas burro y hazlo en tu PS2.**

Beat´em ups hemos visto muchos y muy buenos, pero ninguno tan salvaje como este *SOE*, que se ambientará en las revueltas callejeras que hemos visto por la tele, en las que todo el mundo se echa a la calle, y unos cuantos aprovechan el desconcierto para crear el caos. En *SOE* nosotros asumiremos el papel de uno de estos instigadores, teniendo plena libertad para hacer uso de un amplio arsenal, desde palos a bazookas, con los que podremos "interactuar" con todo lo que nos rodea, desde edificios a peatones, coches... Lo más sorprendente, es que *SOE* será capaz de poner en pantalla más de 100 personajes simultáneamente, lo que enfatizará la sensación de encontrarnos sumidos en un verdadero caos. *SOE* contará además con varios modos de juego, uno de ellos centrado en cumplir misiones, como escoltar a un grupo de manifestantes.



En *SOE* podremos movernos con completa libertad, y podremos interactuar con el entorno de diversas maneras, ya sea destruyéndolo a lo bestia o arrancando partes, como bancos.





**LA CLAVE** *SOE* promete levantar alguna que otra ampolla, aunque en la práctica sea un beat´em up simple, directo y espectacular. **PRIMERA IMPRESIÓN**






**¿Quieres convertirte en el mejor presidente de de tu club preferido? Pues soluciona estos Pasatiempos y gana uno de los 15 *Manager de Liga 2002* que PlayManía y Codemasters sortearemos entre los que enviéis las soluciones correctas.**

# HUMOR










# CAMPEONATO SILÁBICO

**PARA GANAR CUALQUIER CAMPEONATO, HAY QUE IR PARTIDO TRAS PARTIDO CON DECISIÓN HASTA EL TRIUNFO FINAL.** Algo parecido le pasa a esta prueba. Para completarla, sólo tienes que adivinar las definiciones de las palabras de la izquierda y encajarlas en el cuadro de la derecha. Las letras de las casillas amarillas deben formar, en orden, el nombre de un campo de fútbol.

## DEFINICIONES

**1.** Iglesia. **2.** Juego sin faltas. **3.** Césped. **4.** Árbol bellotero. **5.** Jugador defensivo y libre a la vez. **6.** Que se hace con las manos. **7.** Delantero a la vieja usanza. **8.** Central marroquí del Deportivo. **9.** Periodos en los que se divide un partido. **10.** Señal visual que llega al televisor. **11.** Saque de esquina. **12.** Sinónimo de cosa.



| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |
| 7 | | | | | | |
| 8 | | | | | | |
| 9 | | | | | | |
| 10 | | | | | | |
| 11 | | | | | | |
| 12 | | | | | | |

**Solución:**____________________

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
   Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Manager de Liga 2002* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de correos.
3. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 24 de Diciembre de 2001 y el 25 de Enero de 2002.
4. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Codemasters y Hobby Press.

Nombre: ............................ Apellidos: ............................

Dirección: ............................

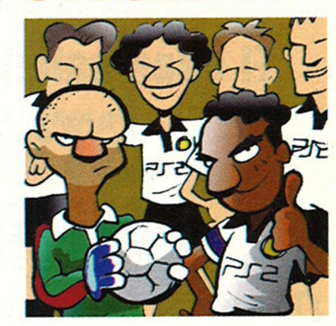
Localidad: ............................ Provincia: ............................

C.Postal: ............................ Teléfono: ............................ Edad: ............................

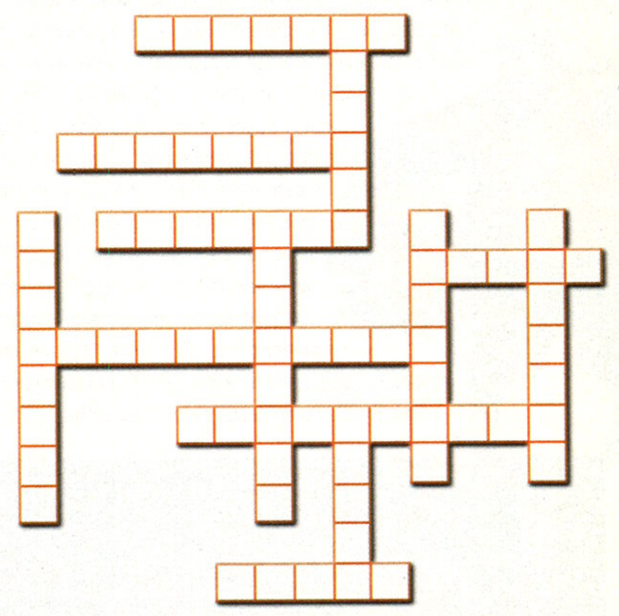


# CRUZADA FUTBOLERA

**EN *MANAGER DE LIGA 2002* TAMBIÉN PODRÁS CONTROLAR EQUIPOS DE SEGUNDA DIVISIÓN.** Veamos si estás al loro, y completa esta cruzada con los nombres de 13 equipos de la división de Plata. ¡¡Suerte Míster!!




**Equipos:**
**ATLÉTICO, NUMANCIA, BURGOS, ELCHE, LEVANTE, BADAJOZ, CÓRDOBA, SPORTING, LEGANÉS, EXTREMADURA, EIBAR, RECREATIVO y XEREZ**



# SENTIR EL ESCUDO...

**ESO ES, O ALGO PARECIDO, LO QUE TE VAMOS A PEDIR AHORA.** En estos 20 escudos de clubes de todo el mundo se han colocado cuatro que son ficticios o no existen, y claro está, tú deberás adivinarlos y señalarlos. Un reto para amantes del balompié!!



CENTRO MAIL

# Informática y videojuegos

PS 2

- **PLAYSTATION 2 + 2 CONTROL PAD + DVD REMOTE CONTROL** — 330,50 € / 54.990
- **PLAYSTATION 2** — 299,91 € / 49.900

De agotarse algún producto de este pack, será sustituido por otro de igual o superior valor.

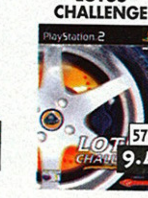
- **007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO** — 63,05 € / 10.490

- **AGE OF EMPIRES II: THE AGES OF KINGS** — 60,04 € / 9.990

- **ALONE IN THE DARK: THE N. NIGHTMARE** — 60,04 € / 9.990

- **BALDUR´S GATE: DARK ALLIANCE** — 57,04 € / 9.490
- **BURNOUT** — 57,04 € / 9.490
- **CAPCOM vs SNK 2** — 63,05 € / 10.490
- **CRASH BANDICOT: LA VENGANZA DE CORTEX** — 57,07 € / 9.495

- **DEVIL MAY CRY** — 63,05 € / 10.490

- **FIFA FOOTBALL 2002** — 63,05 € / 10.490
- **GRAN TURISMO 3 A-SPEC** — 57,04 € / 9.490
- **GTA III** — 63,05 € / 10.490
- **HALF LIFE** — 60,07 € / 9.995
- **JAK AND DAXTER** — 57,04 € / 9.490
- **KLONOA 2** — 57,04 € / 9.490
- **LOTUS CHALLENGE** — 57,04 € / 9.490

- **MAX PAYNE** — 63,05 € / 10.490
- **NBA LIVE 2002** — 63,05 € / 10.490
- **PRO EVOLUTION SOCCER** — 60,04 € / 9.990
- **RAYMAN M** — 63,08 € / 10.495
- **SILENT HILL 2 DIGIPACK** — 63,05 € / 10.490


- **SILENT SCOPE 2** — 60,04 € / 9.990
- **SOUL REAVER 2** — 57,04 € / 9.490
- **SSX TRICKY** — 63,05 € / 10.490
- **TIME CRISIS 2 + PISTOLA G-CON 2** — 75,07 € / 12.490
- **TONY HAWK´S PRO SKATER 3** — 63,05 € / 10.490
- **TOP GUN** — 57,04 € / 9.490

- **WORLD RALLY CHAMPIONSHIP** — 57,04 € / 9.490



PS One

- **PLAYSTATION PS One** — 119,60 € / 19.900

- **ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO** — 29,99 € / 4.990
- **CASTLEVANIA CHRONICLES** — 42,01 € / 6.990

- **FIFA FOOTBALL 2002** — 45,02 € / 7.490
- **HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL** — 45,02 € / 7.490
- **MANAGER DE LIGA 2002** — 39,01 € / 6.490
- **NBA LIVE 2002** — 45,02 € / 7.490
- **SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO** — 62,12 € / 6.490
- **SYPHON FILTER 3** — 39,01 € / 6.490
- **THE ITALIAN JOB** — 45,05 € / 7.495
- **TONY HAWK´S PRO SKATER 3** — 45,02 € / 7.490


Ofertas y promociones válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de enero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

**pedidos por internet** www.centromail.es

**pedidos por teléfono** 902 17 18 19

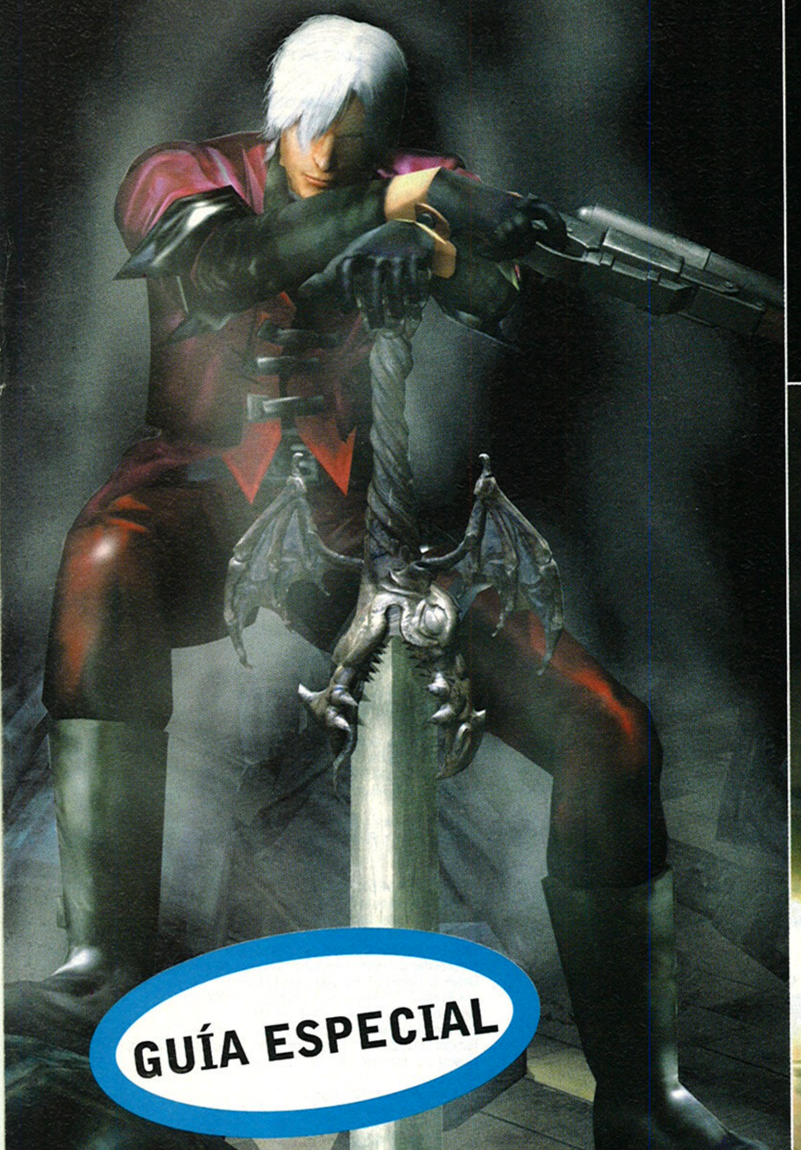
**A CORUÑA**
**A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
**Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
**ÁLAVA**
**Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149
**ALICANTE**
**Alicante**
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
**Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
**Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
**ALMERÍA**
**Almería** Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
**BALEARES**
**Palma de Mallorca**
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
**Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
**BARCELONA**
**Barcelona**
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Av. Diagonal Mar, 3. Local 3660-3670
**Badalona**
• C/ Soledad, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
**Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
**Manresa** C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838
**Mataró**
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
**BURGOS**
**Burgos** C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
**CÁCERES**
**Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
**CÁDIZ**
**Jerez** C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
**CASTELLÓN**
**Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
**CÓRDOBA**
**Córdoba** C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076
**GIRONA**
**Girona** C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
**Figueres** C/ Morería, 10 ©972 675 256
**GRANADA**
**Granada** C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
**Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
**GUIPUZCOA**
**San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
**Irún** C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
**HUELVA**
**Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
**JAÉN**
**Jaén** Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
**LA RIOJA**
**Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
**LAS PALMAS DE GRAN CANARIA**
**Las Palmas**
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
**Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
**Vecindario** C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ©928 792 850
**LEÓN**
**León** Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
**Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
**MADRID**
**Madrid**
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
**Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ©918 802 692
**Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
**Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
**Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
**Móstoles** Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
**Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
**Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 41
**Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ©918 492 379
**MÁLAGA**
**Málaga** C/ Almansa, 14 ©952 615 292
**Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
**MURCIA**
**Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704
**NAVARRA**
**Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
**PONTEVEDRA**
**Pontevedra** C.C. Vialia, Local 6. C/Calvo Sotelo, s/n. ©986 853 624
**Vigo** C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
**SALAMANCA**
**Salamanca** C/ Toro, 84 ©923 261 681
**SANTA CRUZ DE TENERIFE**
**Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
**SEVILLA**
**Sevilla**
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
**TARRAGONA**
**Tarragona** Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
**TOLEDO**
**Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
**VALENCIA**
**Valencia**
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
**Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665
**VALLADOLID**
**Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
**VIZCAYA**
**Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
**ZARAGOZA**
**Zaragoza**
• C/ Antonio Sangenís, 6 ©976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ©976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

## EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

### GUÍA COLECCIONABLE
# DEVIL MAY CRY

¿Te ha gustado nuestra guía especial de *Silent Hill 2*? Pues *Devil May Cry*, la nueva obra maestra de Capcom, va a ser la estrella de nuestra próxima guía coleccionable. ¿Te las vas a perder? Ya sabíamos nosotros que no.



GUÍA ESPECIAL

### COMPARATIVA
# AVENTURAS DE ACCIÓN

Si todavía no has decidido qué aventura de PS2 comprar, entre *Resident Evil Code: Veronica X*, *Silent Hill 2* o *Soul Reaver 2*, el mes que viene te ayudaremos con una gran comparativa, donde analizaremos los mejores exponentes del género.



### NOVEDAD
# MAX PAYNE

Directo desde PC, este nuevo hito de la acción promete repetir éxito en PS2. Y no será el único juego destacado, ya que le acompañarán *Maximo*, *Kessen 2*, *Dropship...* y un montón de titulazos más.



Aunque tradicionalmente después de Navidad empezaba a notarse sequía de buenos juegos, este año las cosas pintan mejor, al menos para los usuarios de PS2, que van a disfrutar de juegazos alucinantes de los que, por supuesto, vamos a hablaros largo y tendido. Además del mencionado **Max Payne**, podréis encontrar más novedades como **Moto GP 2**, **Herdy Gerdy**, **Evil Twin**, **Deus EX**, y adelantos de juegos tan esperados como **Blood Omen 2** o **Shadowman 2** y más cosas de **Metal Gear 2**. Además, estará la prometida **comparativa de volantes** que el mes pasado decidimos no incluir porque hubieran faltado algunos de los mejores. Por supuesto, estarán nuestras secciones habituales, como la **Guía de Compras**, el **Consultorio** y más guías entre la que destaca la de **GTA III.** ¿Qué queréis alguna sorpresa más? Como siempre, la tendréis.

**Nota.** Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

# SUSCRÍBETE A




## Y CONSIGUE TU REGALO

### ARCHIVADOR + 2 REVISTAS




Por el precio de 12 números 12 x 2,75€ = 33,00€ (5.491 ptas.) consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus ejemplares de Playmanía siempre a mano. Un regalo de más de 12,00€ (más de 2.000 pesetas)

### MEMORY CARD PLAYSTATION




Por el precio de 12 números 12 x 2,75€ = 33,00€ (5.491 ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Aplisoft, para que guardes tus partidas y récords de PlayStation. Un regalo de más de 12,00€ (más de2.000 pesetas).

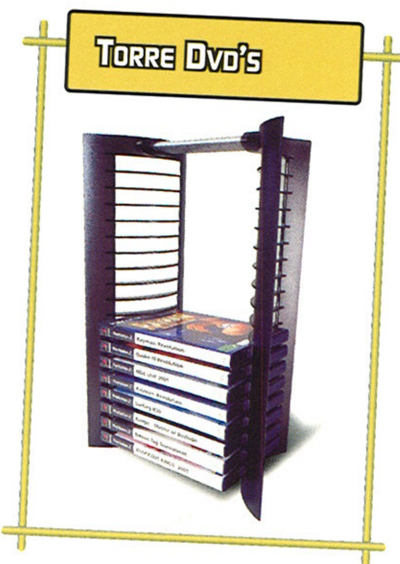
Características: Fabricante X.Technolgies, Capacidad 2 Megas, 30 Bloques no comprimidos en dos pistas independientes.

### PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12




Por el precio de 10 números 10 x 2,75€ = 27,50€ (4.576 ptas.) recibirás los próximos 12 números de Playmanía, ahorrándote 5,50€ (915 ptas.)

### TORRE DVD'S



Por el precio de 12 números 12 x 2,75€ = 33,00€ (5.491 ptas.) consigue gratis esta torre apilable para guardar cómodamente tus juegos de PS2. Un regalo de más de 21,00€ (más de 3.500 ptas.)

Características: Distribuye Promonor, Capacidad para 18 DVD's. Medidas: 412x170x85 mm.

## SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

**TELÉFONO**
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.
( Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)



**FAX**
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

**@E-MAIL**
suscripcion@hobbypress.com



**CORREO**
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o domiciliación bancaria. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 x 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

# EL MUNDO NECESITA UN HÉROE Y SOLO HAY UN HOMBRE PARA EL TRABAJO

# 007™ Agente en Fuego Cruzado



*Un guión completamente nuevo y lleno de suspense*



*Los superdeportivos más rapidos*



*Sorprendente tecnología punta*

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 13 AÑOS
aDeSe +13

TOTALMENTE EN CASTELLANO

PlayStation 2





EA GAMES y MGM INTERACTIVE presentan

**James Bond 007 en AGENTE EN FUEGO CRUZADO™**

Entra en el mundo de James Bond en su última aventura LLENA DE ACCION. Sé un FAMOSO ESPÍA en una historia completamente nueva creada específicamente para PlayStation 2. Sumérgete en 12 MISIONES DE INFARTO. Vive la acción en PRIMERA PERSONA más intensa. Ponte al volante de los mejores automóviles de lujo como el BMW ® Z8, BMW ® 750iL y el ASTON MARTIN ® DB5. Utiliza los ARTILUGIOS más perfeccionados. Domina el ARMAMENTO DE ALTA TECNOLOGÍA. Desarrolla tus encantos con las ESPECTACULARES CHICAS BOND. Coge tu pasaporte para poder viajar a LUGARES EXÓTICOS. Enfréntate a tus amigos en acción de PANTALLA A CUATRO PERSONAS. El mundo necesita un héroe. Y ERES TÚ.



**WWW.007.EA.COM WWW.EAGAMES.COM**